Necronomicon

& autres ouvrages impies

L'Appel de CTHULHU®

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR




SERENISSIMI REGIS



Des odieux opuscules

Des odieux opuscules

Vertus et dangers des livres

Qui peut bien avoir besoin de bibliographies ? Dans les ouvrages scientifiques, les listes de plusieurs pages cataloguant la littérature consultée sont considérées comme une preuve d'érudition. La citation de références et la note de bas de page sont l'objet d'un véritable fétichisme, notamment dans les pays germanophones. Mais pourquoi des rôlistes, sans même parler de leurs personnages, auraient-ils besoin d'une bibliographie ?



Othuum Omnicia, découvert dans la Bibliotheca Albertina de Leipzig.

Dans *l'Appel de Cthulhu*, les livres tiennent incontestablement un rôle central. Beaucoup des indices qui vont finalement mener un enquêteur sur la piste d'un mal ancien sont de nature écrite. Mais ces éléments décisifs d'un scénario n'existent en général, dans le cadre d'une aventure jeu de rôle, que sous la forme d'aides de jeu plus ou moins minutieusement conçues. Les livres présentés au fil des pages de cet ouvrage ont un rôle tout à fait différent dans le jeu. Ou plutôt, ils ont plusieurs autres rôles, car les livres de cette bibliographie appartiennent à des catégories très différentes.

Les ouvrages majeurs du Mythe

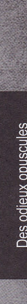
Les ouvrages comme le *Livre d'Eibon*, le *Cultes des Goules* et bien sûr le répugnant *Necronomicon* forment le coeur de la littérature du Mythe. Ils appartiennent à la catégorie des grimoires extrêmement dangereux qu'il vaudrait mieux que des personnages de jeu de rôle ne trouvent jamais ou en tout cas pas dans une édition complète ! Car ces livres possèdent une conscience maléfique propre. Ils déforment la réalité autour d'eux, et peuvent à eux seuls causer désastre, mort et destruction. À leur proximité, le chaos et la folie règnent, les femmes enceintes font des fausses couches ou donnent naissance à des monstres, la nourriture pourrit, les cultures se dessèchent, les petits animaux meurent de peur et les plus gros s'enfuient dans la panique la plus totale, tandis que la vermine accourt, comme attirée. Les pages moisies de ces textes, dont il n'existe souvent que des manuscrits uniques, contiennent des descriptions de rites corrompus et de sortilèges sanglants ! Les propriétaires de ces oeuvres maudites perdent la raison et deviennent des bêtes meurtrières Bref, il y a une bonne raison pour que les ouvrages les plus importants du Mythe soient en général conservés dans des sections lourdement gardées de bibliothèques spéciales. La simple mention de leur titre peut conjurer le mal ou attirer sur soi l'attention d'adeptes sournois. *Ces ouvrages ne devraient (ainsi que la plupart des sorts qu'ils contiennent) pas tomber entre les mains des joueurs sauf dans des cas absolument exceptionnels, de peur de ruiner inutilement leur aura.* Pour autant, le gardien doit bien sûr savoir quelles informations chacun de ces tomes maudits contient dans l'univers de l'*Appel de Cthulhu*. Il est certes tentant d'épicer son scénario en y ajoutant un exemplaire du *De Vermis Mysteriis* ou des *Cultes innommables*, mais un *Uralte Schrecken* ou un *Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre* suffiront dans la plupart des cas. Les ouvrages majeurs du Mythe méritent d'être le sujet principal d'un scénario de l'*Appel de Cthulhu*, plutôt qu'un simple élément du décor. Même la découverte d'un des grands livres du Mythe, dans un environnement qu'il domine complètement et remodèle librement par la force de sa volonté, ne devrait pas être l'aboutissement d'un tel scénario. L'étude de ce livre et ses conséquences néfastes méritent elles aussi toute l'attention du gardien, qui ne devrait pas se contenter de les résoudre par un simple jet de *Santé mentale* et une augmentation du score de *Mythe de Cthulhu*.

Pour finir, rappelons explicitement pour les irréductibles que tous ces ouvrages n'existent évidemment que dans l'univers de Lovecraft et non dans notre réalité.

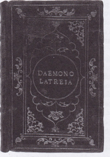
Les ouvrages mineurs du Mythe

Tout comme il existe des « races inférieures de serviteurs », on trouve aussi en marge du Mythe de Cthulhu des livres interdits qui en révèlent moins sur la véritable nature





de l'univers, celle qui plonge instantanément dans la folie les esprits imprudents. Ils contiennent malgré tout des traces de connaissances véritables, et leur présence donne la chair de poule ou provoque cauchemars et insomnies. Ces ouvrages promettent au lecteur attentif une augmentation plus limitée de leur score de *Mythe de Cthulhu* et peuvent contenir quelques sorts. Ils sont les joyaux de la bibliothèque privée de l'adorateur typique, et peuvent très bien passer par les mains des investigateurs, même si on ne les trouve pas dans les librairies ordinaires. Les ouvrages mineurs du Mythe n'abordent que des thèmes beaucoup plus restreints que les ouvrages majeurs.



Daemonolatreia, exemplaire de la bibliothèque Shepley

Les ouvrages occultes

L'esprit humain est incapable de supporter la vérité, sans fard, sur l'univers et la place qu'y occupe la race humaine. C'est pourquoi les hommes ont de tout temps trouvé refuge dans le réconfort des mythes et des religions. Pourtant, on peut trouver dans les légendes des continents engloutis, l'ancien Livre des morts égyptien ou les introductions au spiritisme des références cachées (et mal interprétées par les masses) au Mythe, à ses adorateurs et à ses lieux de culte. Pour un chercheur sur les traces de Cthulhu, ces informations donnent aussi un intérêt aux publications ésotériques, aux études d'anthropologie et aux essais des ethnologues. Ces livres constituent l'essentiel de la bibliothèque typique d'un adorateur ou d'un investigateur, et peuvent être achetés dans les librairies spécialisées. Pour être précis, on pourrait diviser les ouvrages de cette catégorie en deux sous-groupes. Le premier présente les mystères occultes comme des vérités, tandis que le second ne considère les phénomènes traités que comme des « superstitions », abordées dans le cadre d'une conférence d'ethnologie ou de psychologie. Les frontières entre les deux groupes sont très floues, comme le montre entre autres l'exemple du *Culte des Sorcières en Europe occidentale*, souvent mentionné dans les nouvelles du Mythe.
Au lieu d'augmenter la compétence *Mythe de Cthulhu*, les ouvrages d'occultisme et d'anthropologie donnent des bonus à la compétence *Sciences occultes* et aux autres domaines abordés, comme par exemple *Sciences humaines: anthropologie*. Mais si

ces livres sont des productions contemporaines, leurs auteurs peuvent aussi intéresser un investigateur. De fait, les informations compilées dans ce supplément contiennent une liste de PNJ utiles dans des situations variées. Les auteurs en question, en tant que « sommités du surnaturel », peuvent servir de source d'information ou de mentor à un groupe d'investigateurs. Ils peuvent en devenir des clients, qui souhaiteraient faire vérifier des « faits » qu'on leur aurait rapportés. Ils peuvent aussi avoir connu au cours de leurs recherches ultérieures une fin tragique que les investigateurs devront éclaircir, ce qui marquera le début d'un nouveau scénario.

Les mystères, les phénomènes inexpliqués et les merveilles de la science ne sont pas des sujets d'études pour les amateurs de surnaturel (ni les détraqués). À l'aube du XXe siècle, la science tente aussi d'apporter ses lumières aux domaines les plus obscurs – et de familiariser les masses populaires avec le jargon qui était jusqu'alors réservé aux plus érudit. La lecture de ces livres de vulgarisation n'apporte pas de connaissances mystiques (c'est-à-dire qu'elle n'augmente pas la compétence *Mythe de Cthulhu* et ne fait pas perdre de *Santé mentale*), mais elle augmente des connaissances utiles comme *Histoire*, *Anthropologie* et bien d'autres. Un investigateur sur la piste d'une idole babylonienne pourrait d'abord faire appel à des connaissances scolaires – en feuilletant le *Dictionnaire mythologique universel* d'Eduard Jacobi et Thomas Bernard par exemple. Des spécialistes du folklore, comme le docteur Max Bartels, font autorité sur les superstitions des indigènes des autres continents. Et quiconque souhaite pénétrer dans les Contrées du Rêve lovecraftiennes pourrait trouver un intérêt à lecture de *Phantastica*, du professeur Lewin, pour se renseigner sur les drogues exotiques.

On trouve en général les livres de cette catégorie dans les bibliothèques ordinaires, ils sont donc beaucoup plus accessibles que la littérature ésotérique, sans même parler des véritables ouvrages du Mythe. Et de nombreux ouvrages scientifiques ou folkloriques cités dans ce supplément sont encore disponibles dans les librairies spécialisées, dans des réimpressions bon marché.

Une brève histoire du texte écrit

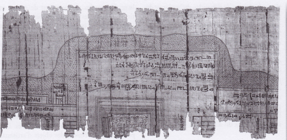
Où l'on raconte comment se sont développés les premiers textes écrits et comment ils ont été conservés.

Les premiers écrits

L'écriture est l'une des plus grandes innovations dans l'histoire humaine, et sans surprise, elle n'a pas été inventée à partir de rien. Au contraire, les recherches actuelles lui reconnaissent de nombreux précurseurs. Dès leur installation au Moyen-Orient (il y a environ 8000 ans), les premiers humains ont utilisé des « calculi » pour conclure leurs transactions commerciales. Ces calculi pouvaient être faits de différents matériaux (pierre, argile, bois…) et leur forme changeait pour refléter la nature des biens qui étaient comptés. L'idée était aussi simple que brillante : lorsque deux commerçants se rencontraient, ils n'échangeaient pas de marchandises sur place, mais utilisaient des calculi pour conclure l'échange. Un marchand n'avait donc pas besoin de transporter tous ses biens avec lui (plusieurs dizaines de bêtes par exemple).

Les transactions ont rapidement pris une telle ampleur que les calculi ne suffisaient plus à modéliser le commerce. On a donc eu recours à des tablettes d'argile rondes, recouvertes d'argile fraîche et humide sur laquelle on gravait au stylet une image des marchandises et un symbole chiffré représentant la quantité. Ces premiers « textes » n'étaient rien de plus que de simples listes de marchandises échangées ou des inventaires d'archives de palais ou de temples. Les archéologues ont découvert la forme d'écriture la plus ancienne lors de fouilles dans la ville d'Uruk en Sumer (l'Irak moderne). On estime l'âge de ces panneaux à 6000 ans. Par la suite, l'écriture n'a cessé de se développer et de s'adapter aux besoins des hommes. Les listes ont rapidement évolué pour donner les premières épigraphes royales (sur le modèle « le Roi X a construit le temple Y pour le dieu Z ») ainsi que des hymnes aux dieux. Par la suite, des textes littéraires mais aussi de la vie courante, documents juridiques ou contrats de vente, ont été gravés sur des tablettes d'argile. Les symboles ont aussi évolué car ils étaient trop fastidieux à tracer proprement pour des textes plus longs. Les figures sont devenues de plus en plus abstraites et les pictogrammes sont devenus les célèbres caractères cunéiformes, dont la signification n'a rien d'évidente pour qui ne la connaît pas.

Cette première écriture a été développée par un peuple qui se nommait lui-même *kengi* et que nous connaissons aujourd'hui comme les Sumériens. Leur langue ne ressemble à aucun autre langage connu dans le monde - ce n'est que grâce au peuple des Akkadiens, qui ont pénétré il y a 4500 ans dans la région de Sumer et se sont mariés avec les locaux, que nous savons comment lire cette langue. L'akkadien est en effet une langue sémitique comme l'hébreu ou l'arabe, il est donc facilement déchiffrable. Or le sumérien s'écrivait en caractères cunéiformes comme l'akkadien, et les archéologues ont retrouvé des textes bilingues, qui ont permis de déchiffrer ensuite l'akkadien. Ces langues



Papyrus égyptien, environ 1150 avant JC.

cunéiformes étaient des langues syllabiques, c'est-à-dire qu'il existe un caractère pour chaque syllabe et non pour chaque lettre individuelle comme dans notre écriture. Certains caractères pouvaient toutefois être lus aussi comme des mots à part entière. Ce système est comparable au chinois, qui possède des caractères différents pour les différentes syllabes, ce qui signifie qu'un élève devait commencer par apprendre par coeur plus de 600 caractères et leur signification dans ces langues anciennes.
Le premier système d'écriture à utiliser un alphabet a probablement été l'ougaritique, un petit dialecte de la famille des langues sémitiques. Il a été parlé pendant quelques générations autour de 1200 avant JC, dans la grande ville commerçante ville d'Ugarit sur la côte Est de la Méditerranée. Ce premier système alphabétique possédait 30 caractères qui correspondent aux anciens caractères cunéiformes. On pourrait longuement débattre pour savoir si cet alphabet est l'alphabet originel dont les autres systèmes alphabétiques du monde antique sont dérivés, ou si d'autres systèmes d'écriture sont apparus en même temps de façon indépendante (par exemple chez les Grecs, les alphabets anciens appelés linéaire A et linéaire B).

Tablettes d'argile, papyrus, parchemin, papier

À l'époque où le peuple d'Ougarit gravait encore ses caractères dans l'argile, l'Égypte connaissait déjà un autre support pour l'écriture : le papyrus. On produisait ce matériau à partir de la tige d'une plante du delta du Nil. Les Egyptiens découpaient cette tige en fines bandes, les superposaient perpendiculairement les unes aux autres et les comprimaient pour former des feuilles de 40 cm sur 20. Ils collaient enfin vingt de ces feuilles pour former un long rouleau. Lors de l'enroulement, les marques des bandes horizontales étaient placées vers l'intérieur et celles des bandes verticales vers l'extérieur. Cette méthode créait un matériau semblable à du papier, sur lequel on pouvait écrire facilement avec un pinceau ou un stylet légèrement trempé dans de l'encre. On utilisait pour cela une encre à base de suie ou de sépia, et on écrivait d'abord à l'intérieur du rouleau, puis à l'extérieur. Quand des rouleaux de papyrus devaient être cachés ou stockés pendant de longues périodes, on les conservait souvent dans des bocaux d'argile scellés. Ce qui pourrait passer à première vue pour un antique bocal à olives peut donc être en fait l'équivalent d'un livre. Le plus ancien papyrus que l'on ait retrouvé date du XXVe siècle avant JC et contient le texte de *L'Enseignement de Ptahhotep*, présenté sur 18 colonnes. Cette pièce se trouve aujourd'hui à la Bibliothèque nationale de France, à Paris.

Le papyrus est introduit en Grèce au Ve siècle avant JC. Les avantages et les inconvénients des différents médias sont évidents : les tablettes d'argile sont lourdes et peuvent se briser si elles sont cuites, mais leur matériau de base est largement disponible et on peut les conserver presque éternellement si elles ont été cuites (que ce soit intentionnellement ou accidentellement dans un incendie). Le papyrus au contraire est léger et peut donc être créé à des « formats » plus grands que les tablettes. Mais la fabrication du papyrus est beaucoup plus complexe, la matière première nécessaire n'est pas disponible partout et les documents sont beaucoup plus sensibles à l'usure du temps comme à la flamme ou à l'eau.
Le parchemin est un troisième matériau sur lequel on peut écrire. On le fabrique à partir de peau animale tannée, lissée et blanchie à la chaux. La peau de veaux très jeunes ou mort-nés sert à fabriquer un parchemin de très grande qualité, le vélin. C'est le roi Eumène II de Pergame qui créé ce matériau et développé un procédé spécial permettant d'écrire sur les deux faces du parchemin. L'un des avantages du parchemin sur le papyrus était qu'on pouvait obtenir partout la peau (animale) nécessaire à sa fabrica-

tion, plutôt que de dépendre de la plante de papyrus comme matière première.
Le papier trouve son origine en Chine vers le Ier siècle après JC. Il est principalement constitué de bois et d'autres fibres végétales, que l'on condense, étale et sèche pour en faire une sorte de pâte. Le papier à base de bois jaunit rapidement, tandis que les papiers de haute qualité fabriqués à partir de fibres de coton, de lin ou de chanvre conservent leur couleur à la lumière. Le papier de lin a été introduit en Europe vers l'an 1000 après JC, et les premiers moulins à papier datent du XIIe siècle.

Des rouleaux de parchemin aux livres

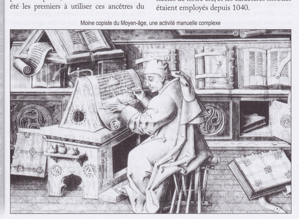
Personne n'utilisait alors de livres tels que nous l'entendons, ce qui entretenait une « économie de la feuille volante (ou de la tablette d'argile) ». Les Romains ont été les premiers à enrouler des feuilles sur deux bâtons parallèles pour leur donner un semblant d'ordre- créant ainsi ce qu'on appelle le volumen, ou rouleau de parchemin.

Peu pratiques à utiliser au quotidien, les rouleaux ont été remplacés dans les premiers jours du christianisme par des parchemins d'excellente qualité pliés et attachés les uns aux autres (souvent par un simple fil). Les Grecs ont sans doute été les premiers à utiliser ces ancêtres du livre. Ces codex permettaient de retirer et de remplacer les anciennes lois des textes législatifs pour les mettre à jour. Ils étaient protégés par de minces bandes de bois sur la couverture et le dos. Par la suite, ces bandes ont été remplacées par du cuir, donnant ainsi naissance au livre. Au IVe siècle après JC, les couvertures étaient déjà richement décorées et parfois même ornées de pierres précieuses. Un des premiers exemplaires du *Cantatorium* chrétien, datant du VIIe siècle (aujourd'hui conservé dans l'église de Monza, en Italie) possède une couverture dont le cuir a été repoussé avec beaucoup de soin. Les premiers livres étaient des objets d'artisanat d'une valeur inestimable, et seuls les meilleurs matériaux servaient à leur fabrication. Chaque copiste était également un grand artiste qui produisait des oeuvres d'une beauté inimitable. Les initiales enluminées placées en début de page, souvent dotées d'un sens caché, ainsi que les images qui accompagnaient en général le texte, donnaient un intérêt aux livres même pour les illettrés. L'art de la copie a pourtant connu une crise, due essentiellement aux nombreuses guerres, migrations de masse et autres calamités qui donnaient aux gens des sujets de préoccupation plus urgents que les livres. Il n'est donc pas surprenant que cette forme d'art ne se soit perpétuée que dans les monastères les plus isolés du monde extérieur.

L'imprimerie

Jusqu'à l'invention de l'imprimerie à caractères mobiles par Johannes Gutenberg vers 1450, tous les textes devaient être soigneusement recopiés à la main- du moins en Europe, car l'imprimerie avait été inventée en Chine et au Japon dès les IIXe-IXe siècles de notre ère, et les caractères mobiles étaient employés depuis 1040.

Moine copiste du Moyen-âge, une activité manuelle complexe



Il était presque impensable de produire un ouvrage en grandes quantités sans l'imprimerie, dans la mesure où la transcription d'un original (ou même déjà d'une copie) prenait un temps conséquent, en plus du coût des copistes. Par ailleurs, les copies comportaient en général de nombreuses erreurs – et celles-ci se multipliaient au fur et à mesure qu'on s'éloignait de l'original.

Quelques imprimeries majeures

1456	Gutenberg, à Mayence
1457	Fust & Schoeffer, à Mayence
1469	Johann & Wendelin, à Spier
1470	Jenson, à Spier
1470	Krantz, Gering & Friburger, à la Sorbonne à Paris
1472	Ruppel, en Suisse
1472	Koelhoff, à Cologne
1473	Ketelaer & de Leempt, à Utrecht
1475	Palmart, à Valence
1475	ther Hoernen, à Cologne
1475	Petri, à Venise
1476	Caxton, en Angleterre
1476	Ratdolt, à Venise
1495	Romanus, à Venise
	vers 1500 Kromberger, à Séville
1564	Sevynheym & Paanartz, à Subiaco (près de Rome)

L'introduction de l'imprimerie a déclenché une révolution des connaissances, en permettant la distribution rapide de textes identiques à partir du XVe siècle. D'innombrables jeux de caractères ont été mis au point et le papier a fini par prendre l'avantage sur le papyrus. Ce n'est qu'à partir de cette époque que la fabrication du papier est devenue une branche de l'industrie de l'imprimerie.

Mais l'imprimerie n'a pas été le seul domaine à connaître une avancée majeure. La fabrication des livres a fait aussi d'importants progrès. Les premiers livres étaient d'énormes volumes au poids conséquent. On se contentait de plier de grandes feuilles de papier et de les relier ensemble par le milieu. Par la suite, de nouveaux formats de plus en plus réduits et maniables ont été créés en augmentant le nombre de pliages successifs des feuilles. Un livre pli une seule fois était au format « in-folio » ; plié deux fois, on l'appelle « in-quarto », trois fois, « in-octavo », et s'il est plié quatre fois on parle d'un « in-seize ». La reliure des pages d'un codex a d'abord été effectuée de façon artisanale dans les monastères, puis elle est devenue un métier civil au XIIIe siècle (initialement, pour répondre aux besoins des universités). Mais les changements ne se sont pas limités au format et aux caractères. La composition a connu de nombreuses améliorations artistiques, les grandes illustrations intérieures sont apparues et de magnifiques reliures ont été produites.

Tous les livres produits et imprimés avant l'an 1500 sont appelés incunables, du latin *incunabula* qui signifie « berceau », car ils ont été imprimés alors que l'imprimerie était encore au berceau. Ces livres ressemblent encore beaucoup aux livres manuscrits et montrent souvent une approche expérimentale de l'impression et de la typographie. Parmi les plus célèbres incunables, on trouve la « Bible de Gutenberg » imprimée en 1455 et les *Chroniques de Nuremberg* imprimées en 1493 par Anton Koberger.

Jusqu'au XVIe siècle, les illustrations étaient peintes directement dans les livres. Les copistes se consacraient avec amour à la conception de magnifiques majuscules enluminées, qui formaient des miniatures à part entière. Ces illustrations ont été remplacées par la suite par des gravures sur bois et sur cuivre (des techniques qui étaient

L'un des plus grands progrès du Moyen Âge : l'imprimerie



déjà connues au XVe siècle), puis au début du XIXe siècle par des gravures sur acier, et enfin par des lithographies (gravures sur pierre), particulièrement populaires aux XIXe et XXe siècles.
L'Église s'est sentie menacée par l'éducation progressive des masses, et a tenté au XVIIe siècle d'endiguer la propagation des textes imprimés. La qualité des livres en a souffert, mais le triomphe de la science pouvait difficilement être arrêté. Jusque vers 1930, on a utilisé l'imprimerie inventée par Gutenberg presque sans aucun changement- tout au plus a-t-on créé de nouveaux jeux de caractères.

Pour en finir avec les grimoires

Où l'on démontre que les savoirs interdits du Mythe ne se transmettent pas que par les livres.

Parcourir des bibliothèques labyrinthiques et feuilleter des tomes vermoulus, c'est le quotidien des chercheurs à la poursuite d'horreurs étranges. Ce n'est pas pour rien que *Bibliothèque* est l'une des compétences les plus importantes du système de l'*Appel de Cthulhu*. Mais tous les savoirs interdits ne se sont pas laissé enfermer entre les couvertures d'un livre. Les Grands Anciens existaient bien avant les hommes, et donc encore bien plus longtemps avant l'invention de l'imprimerie et de la reliure. Les livres ne peuvent donc pas être l'unique source de connaissance occulte. Et qui sait si certaines invocations cthuliennes ont même jamais été fixées sous forme écrite – ou du moins pas sous une forme que l'Homo sapiens définirait comme « écrite ».
En limitant sa recherche de formules blasphématoires aux seuls livres reliés dans des formats allant de l'in-folio à l'in-seize, un investigateur court le risque de négliger des éléments essentiels. Un adepte expérimenté sait que les connaissances du Mythe ont survécu aux millénaires sur bien d'autres matériaux que le papier et dans bien d'autres emballages que le cuir de porc à bordures dorées. Sans oublier qu'une plaque de cuivre gravée, une tablette d'obsidienne ou un os de mammouth peuvent être non seulement le support d'un sort, mais aussi l'un de ses composants essentiels.

Les cousins du papier

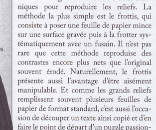
En cherchant des alternatives au papier fait de fibres de bois et de chiffons, originaire de Chine et arrivé en Europe au XIIe siècle, on tombe d'abord sur le papyrus dont nous avons déjà parlé au chapitre précédent.
Lorsque les scribes grecs de l'antique cité de Pergame ont commencé à faire de la concurrence à la célèbre bibliothèque d'Alexandrie, le souverain du Nil, jaloux, a imposé un boycott sur le papyrus aux Hellènes trop prolixes. Les Grecs ont donc dû se mettre à écrire presque exclusivement sur des peaux d'animaux traitées, qui tirent leur nom du lieu où elles ont été massivement utilisées pour la première fois : *pergaménê*, devenu en français « parchemin ». Le parchemin peut aussi bien être organisé en rouleaux comme le papyrus que relié comme un livre. Il est beaucoup plus durable que le papyrus, bien que plus cher, et a donc été utilisé beaucoup plus souvent. On appelle palimpseste un parchemin dont le texte original a été gratté pour pouvoir écrire dessus à nouveau. Le texte original effacé d'un palimpseste s'avère souvent beaucoup plus important que ce qui le recouvre. Heureusement, les chercheurs ont découvert très tôt comment révéler à nouveau l'encre du message original, d'abord avec des réactifs chimiques, puis à partir de 1920 grâce aux rayons ultraviolets. Faut-il y voir la raison pour laquelle certains adeptes peu recommandables ne pénètrent dans les bibliothèques anciennes qu'équipés de potions alchimiques ou d'instruments aux rayonnements étranges ? Fondé en 1912, l'Institut allemand du parchemin est l'une des principales institutions dans le monde travaillant à la restauration des textes effacés. Peut-être y découvrira-t-on un jour, sous une couche sans intérêt d'actes de propriété de pâturages, une invocation de divinités obscures.
Une autre pratique encore plus fréquente consiste à recycler des parchemins pour relier des textes plus récents. La découverte dans la reliure d'un dont les informations sont bien plus intéressantes que le contenu des pages reliées n'est pas rare, même dans les domaines profanes. Des cas de vandalisme répétés en bibliothèque pourraient ainsi trouver une explication sinistre. Des investigateurs seront à coup sûr perturbés quand ils découvriront que des cambrioleurs, après s'être introduits dans une collection privée, ont tout simplement arraché toutes les pages d'une précieuse variante du *Necronomicon* pour n'en voler que la reliure !

Gravé dans la pierre

Les adorateurs de divinités colossales ont tendance à leur bâtir des temples tout aussi colossaux, qu'ils décorent de reliefs qui ne le sont guère moins. La récupération et le transport de ce genre d'inscriptions nécessitent dans le meilleur des cas un gros effort technique. Une photographie ne donne souvent qu'une image de qualité médiocre, surtout dans les premières périodes de l'art photographique. Et certains objets gravés, comme les tablettes de pierre de Céléano dans la constellation des Pléiades, ou bien les gigantesques cylindres d'argile de Kadatheron dans les Contrées du Rêve, sont déjà difficilement accessibles par les moyens de locomotion physiques.



Les temples égyptiens sont couverts d'images et de symboles



Symboles sur un monolithe.

Biface préhistorique gravé de symboles non déchiffrés à ce jour

Les archéologues ont recours à deux techniques pour reproduire les reliefs. La méthode la plus simple est le frottis, qui consiste à poser une feuille de papier mince sur une surface gravée puis à la frotter systématiquement avec un fusain. Il n'est pas rare que cette méthode reproduise des contrastes encore plus nets que l'original souvent érodé. Naturellement, le frottis présente aussi l'avantage d'être aisément manipulable. Et comme les grands reliefs remplissent souvent plusieurs feuilles de papier de format standard, c'est aussi l'occasion de découper un texte ainsi copié et d'en faire le point de départ d'un puzzle passionnant.

La méthode plus compliquée consiste à créer un moulage en papier mâché. La pâte est facile à préparer à partir d'eau et de déchets de papier et peut être expédiée sans problème même depuis les sites de fouilles les plus inaccessibles à la maison - une fois séchée, placée dans un emballage étanche et protégée par une couche de laque. On peut alors utiliser ce moulage, léger comme une plume, pour reproduire l'original en plâtre, en plusieurs exemplaires si besoin. Et dans le cas de gravures aux propriétés magiques ? Hé bien, tous les symboles occultes sont reproduits dans leur forme et leur agencement originaux ! Les cultures asiatiques partent d'ailleurs du principe qu'une prière écrite ou une bénédiction orale atteignent les dieux même lorsqu'un drapeau sur lequel la prière est écrite flotte au vent ou qu'on tourne un moulin à prières couvert de symboles sacrés. Peut-être la simple présence physique d'un texte peut-elle aussi suffire à produire un effet mystique. On peut s'interroger sur les risques qu'il y aurait à reproduire une incantation blasphématoire dans la vieille langue de R'lyeh en plusieurs exemplaires…

Du texte à l'artefact

Bien que le contenu d'un message passe principalement par le texte écrit, le matériau, la forme et la disposition des symboles ont aussi une signification occulte dans le cas des artefacts. Les petits objets sculptés, gravés ou sertis dans des plaques métalliques forment ainsi une catégorie floue où l'on peut trouver aussi bien des supports profanes que des artefacts mythiques.

Les premiers supports de messages sacrés, pendant l'âge de pierre, étaient des pierres grosses comme le poing, des os d'animaux et des sculptures en ivoire de mammouth. Tout a peut-être commencé par des scènes de chasse stylisées que les chamanes du néolithique gravaient sur le bois ou sur les os des proies chassées. Était-ce déjà un culte ? Était-ce déjà une forme d'écriture ? Le rébus, c'est-à-dire la rédaction d'un message sous forme de puzzle, reste fréquent

jusque dans l'héraldique médiévale. Peut-on considérer que ce genre de représentations prend sa source à l'âge de pierre ? On considère en tout cas (même si cette thèse ne fait pas l'unanimité) que les encoches méthodiques sur des bois de renne et des défenses servaient de calendriers primitifs. Dans ses recherches pour déterminer la date d'un alignement favorable au retour des Grands Anciens, un investigateur pourrait se retrouver à délaisser les traités astrologiques modernes pour se tourner vers les bois d'un élan géant ou les cornes d'un aurochs.

Il n'est pas rare que les chercheurs sur les traces de Cthulhu aient des révélations que les connaissances conventionnelles n'auraient jamais permis d'imaginer. Et si les entailles qui figurent sur les os polis d'animaux du site de Bilzingsleben en Thuringe n'étaient pas que des éléments décoratifs ? On a retrouvé dans des grottes de France, d'Espagne et d'Afrique du Nord des galets peints datant de l'ère glaciaire qui ressemblent plus à des symboles concrets qu'à de simples ornements ludiques. En tout cas, les gravures des tablettes de pierre du village français de Glozel, du « trésor de la grotte de Burrow » dans l'Illinois, des tablettes retrouvées dans le Midwest américain entre 1874 et 1915 ou des reliques de l'excentrique padre équatorien Crespi ressemblent fortement à une forme d'écriture. Malheureusement tous ces objets fascinants sont considérés comme des faux par les archéologues.

Avec le passage à l'âge de fer, la maîtrise technique de l'humanité a progressé à pas de géant, et les objets qu'elle créait ont commencé à ressembler de plus en plus à des artefacts. On retrouve des caractères et des symboles évoquant des rébus sur les cornes, à boisson comme de chasse, et sur les armes. Pourquoi ne pas inscrire la formule permettant de lier un démon sur les lames des sept épées rituelles qui permettraient de tuer le monstre si nécessaire ? Beaucoup d'objets métalliques mystérieux au premier abord, comme par exemple les « chapeaux d'or » de l'âge de bronze trouvés dans le sud-ouest de l'Allemagne, se sont finalement révélés être à la fois bijoux et supports de texte : leurs décorations représentent clairement des calendriers solaire et lunaire. Le disque céleste de Nebra, découvert tout récemment dans cette commune de Saxe-Anhalt, révèle que les hommes préhistoriques étaient déjà capables de préserver pour des millénaires leurs connaissances sur les lois de l'univers, sans papier, écriture ni imprimerie.

Maracas, Musée d'ethnologie de Berlin

Les messages de céramique

On peut produire bien plus que des bols ou des tuiles grâce à l'argile. La céramique est certes fragile, mais elle résiste particulièrement bien à toutes les formes de corrosion. Des investigateurs pourraient donc être obligés de rassembler des fragments pour déchiffrer un message occulte – pourquoi pas les « tessons d'Eldtown » ? Chacun sait que les inventeurs officiels de l'écriture en Mésopotamie gravaient leurs connaissances sur des tablettes d'argile.

En guise de signature, ils utilisaient des sceaux cylindriques, grâce auxquels il aurait été tout aussi facile de produire d'interminables incantations semblables à des mantras que de courtes séquences de symboles. On a découvert ce qui semble être des précurseurs des tablettes d'argile

Le « calendrier aztèque » en forme de roue solaire mesure 3,60 m et pèse 24 tonnes





Tablette d'argile avec inscriptions cunéiformes, 1 800 avant JC.

sumériennes en 1999 à Harappa, au Pakistan : peut-être existe-t-il des preuves solides et encore plus anciennes d'une forme d'écriture datant d'une époque à laquelle les calculi n'avaient pas encore été découverts en Mésopotamie ?

Les Grecs de la préhistoire utilisaient eux aussi la poterie pour créer d'autres choses que des plats et des vases. Le « disque de Phaistos », vieux d'environ 3200 ans, fait partie d'une série de disques d'argiles attribués à la civilisation minoenne de Crète ; on peut y voir une séquence de 61 symboles disposés en spirale, qui semblent regroupés comme pour former des « mots ». À ce jour, personne n'a réussi à décrypter le message du disque. La rumeur veut qu'il ait un rôle lié au Minotaure et au labyrinthe qui se trouve sous le palais de Cnossos en Crète.

Le tissage et la couture

Les étoffes ne servent pas qu'à fabriquer des vêtements et embellir son logement. Elles peuvent aussi recevoir des motifs – et donc des textes écrits. Les méthodes vont de la peinture sur soie au tressage des tapis, qui ne sont pas toujours décorés de sourates religieuses. L'interdiction des images par l'islam (et d'autres cultures orientales) peut mener à des décorations calligraphiques sur des objets insolites (en tout cas pour les occidentaux). Les adorateurs opérant dans cet espace culturel ont adopté les coutumes locales pour mieux passer inaperçu. Ainsi la robe d'un grand prêtre pourrait être entièrement brodée de la liturgie de son culte, un principe qu'il pourrait pousser à l'extrême en tatouant cette même liturgie sur sa peau. Des investigateurs pourraient passer, au fil de leurs « recherches littéraires », d'une bibliothèque traditionnelle à une collection de tapisseries inestimables, en passant par la garde-robe d'un adorateur et le sarcophage abritant les restes momifiés du fondateur d'un culte.

Carte céleste poinçonnée sur une feuille de cuivre. Tous les livres n'exigent pas d'avoir des yeux.

Les cordes à nœuds des Incas étaient une façon très différente de faire passer des messages par le textile. Ces *quipu* sont composés de nombreux fils de couleurs et de diamètres différents, pendant d'un brin central comme des franges. Il semble que ces cordes à nœuds aient été particulièrement efficaces pour noter des nombres et des dates. Des calculs cosmologiques peuvent ainsi être effectués en manipulant un enchevêtrement de cordes et de fils.

Les autres sens

Les *quipu* d'Amérique du Sud sont une preuve que l'information ne se traduit pas toujours de façon essentiellement visuelle : on ne « lit » pas tant les cordelettes nouées avec les yeux qu'avec les doigts. Ne pourrait-on pas imaginer des bijoux semblables à des chapelets, qu'on lirait de la même façon ? Même l'inoffensif alphabet braille pourrait avoir eu quelques précurseurs sinistres. Des incantations gravées sur des feuilles de plomb, gardées par des bibliothécaires fanatiques qui se seraient eux-mêmes crevé les yeux, par exemple.

La musique aussi est une langue, et les mélodies ne se laissent pas toutes fixer sous forme de notes. Il existe des instruments de musique mécaniques depuis des siècles, et les Grecs de l'Antiquité construisaient déjà des harpes éoliennes, dont les cordes étaient agitées par le vent. La musique incantatoire nécessaire pour invoquer une créature extérieure pourrait-elle être déjà inscrite dans la structure d'un tel instrument ? De nombreuses sources antiques décrivent déjà des instruments de musique astucieusement automatisés capables de produire une imitation étonnante de bruits humains et animaux. Peut-on imaginer que certains aient conservé des sons plus étranges que le gazouillement des oiseaux, voire extérieurs à notre planète ?

Les nouveautés d'hier

L'humanité n'a pas attendu le XVIIIe siècle pour créer des machines sophistiquées, de l'horloge aux répliques humaines, même si cette période a vu naître un grand nombre de constructions mécaniques. Les cylindres amovibles permettant d'actionner des instruments de musique mécaniques sont connus depuis la période classique. Leur présence est attestée au moins depuis le XIVe siècle dans les carillons des clochers. Ils se répandent par la suite dans des instruments portatifs. Depuis 1805, les machines Jacquard peuvent contrôler des métiers à tisser mécaniques, que l'on « programmait » alors avec des cartes perforées qui déterminaient différents motifs de tissage. On stocke aussi des données sur des cartes,



Un ancien phonographe.

des bandes, des plaques ou des cylindres perforés depuis bien avant l'âge de l'ordinateur. Pourquoi donc ne s'en serait-on pas servi pour enregistrer un secret occulte ? Un mécanisme capable de frapper des cordes ou d'ouvrir et fermer des tuyaux de façon précise pourrait sûrement indiquer aussi des caractères. Des investigateurs pourraient avoir moins de problèmes pour trouver un cylindre du temps de Léonard de Vinci que pour construire un appareil capable de le déchiffrer.

L'enregistrement sonore aussi s'est développé bien avant l'époque principale de l'*Appel de Cthulhu*, à savoir les années vingt et 30 du siècle dernier. À la fin du XIXe siècle, le docteur Seward enregistrait déjà sa traque d'un certain Dracula grâce à un phonographe. Deux générations plus tard, la technologie avait évolué pour passer des cylindres de phonographe et des 78-tours à la bande magnétique, intégrée à un ancêtre du dictaphone. Les investigateurs peuvent donc facilement devenir témoins auditifs d'horreurs cthuliennes. Par ailleurs, un vieux rouleau d'orgue de barbarie ne ferait-il pas un excellent support pour un enregistrement de la musique d'Erich Zann ? Ou peut-être un fil de coton de 200 mètres imprégné de particules d'acier magnétisables, selon le procédé d'enregistrement sonore décrit par l'américain Oberlin Smith en 1888, l'année des crimes de Jack l'éventreur ?
La projection d'images n'est pas plus une prérogative de l'ère technologique. La *laterna magica* ou lanterne magique enchante et amuse les gens depuis le XVe siècle. Les premières images animées ont été créées vers 1665 grâce à des disques en rotation.

Optionnel : Des traits distinctifs pour les livres

Tous les livres ne sont pas identiques, même quand ils ont le même éditeur. La liste qui suit devrait servir d'inspiration pour les gardiens qui veulent que leurs investigateurs obtiennent un exemplaire plus mémorable d'une œuvre.

- La couverture de l'ouvrage est en une peau humaine/non-humaine.
- Le titre qui figure sur la couverture est faux.
- Le livre est fermé par un verrou. Un jet de *Métier : serrurerie* est nécessaire pour l'ouvrir.
- Il s'agit d'une édition de luxe (son prix est plus élevé).
- L'ouvrage est signé (son prix double ou plus, et il peut contenir des notes intéressantes).
- Le livre a été autrefois offert et contient une dédicace.
- Des pages se sont détachées (la valeur de *Mythe* baisse de 1, ou bien le livre contient un sort de moins).
- Le livre contient d'autres papiers (qui peuvent être importants ou complètement inutiles).
- Certaines pages sont collées les unes aux autres (par accident ou pour dissimuler des informations).
- Un ou plusieurs chapitres du livre ont été reliés à part (et sont peut-être absents de ce fait).
- Certains fragments du texte ont été soulignés par les propriétaires précédents, tandis que d'autres passages ont été noircis ou supprimés.
- Des notes détaillées figurent dans l'ouvrage (jetez 1d6, 1-2 : dans la même langue que le texte, 3-4 : dans une langue contemporaine, 5-6 : dans une langue ancienne ; la valeur de *Mythe* augmente de 1
- Une traduction de certains passages a été insérée (la *Durée* est réduite d'une unité temporelle si la traduction est dans la langue maternelle du lecteur).
- De longs passages sont écrits en code (un lecteur qui ne connaît pas le code ne peut augmenter son score de Mythe de Cthulhu que de la moitié de la valeur de Mythe de l'ouvrage et ne peut apprendre que la moitié des sorts. Au gardien de décider comment le code peut être déchiffré).
- L'auteur ou le traducteur du livre avaient des problèmes linguistiques (une partie du contenu restera inintelligible).
- Des taches d'encre parsèment le texte (la valeur de *Mythe* est réduite de 1 ou un sort est incomplet).
- Certaines pages sont tachées d'une substance étrange : du sang, d'autres liquides organiques, de la cire, de la saleté, de la craie, etc. (pas de perte supplémentaire de SAN si ce n'est pas extrêmement choquant).
- L'un des précédents propriétaires était une personnalité assez connue (la valeur comptable augmente de 10 à 40 %).
- Les précédents propriétaires de l'ouvrage l'ont traité sans précaution (le livre peut facilement être détruit lors d'une copie).
- Le livre comporte des signets (des indices éventuels pour les investigateurs malins).

Naturellement, rien n'empêche de peindre des formules occultes sur des plaques de verre transparent. Et il y a un charme indéniable dans l'idée d'inscrire un texte lié au Mythe sur plusieurs plaques de verre, de façon à ce qu'il ne soit compréhensible qu'en les superposant et en projetant l'image ainsi formée.

Et qu'en est-il des technologies vraiment modernes ? Les connaissances que l'homme désigne en général sous le nom de Mythe de Cthulhu proviennent d'entités qui possédaient déjà il y a des éons une technologie dont nous n'osons même pas rêver aujourd'hui. De ce fait, qu'est-ce qui empêche d'imaginer un hologramme préhistorique ? Les cristaux ont toujours fasciné les occultistes. Qui peut affirmer que le fameux crâne de cristal, dont la réputation n'est plus à faire dans les milieux occultes, ne contient pas d'étranges messages laissés il y a des milliers d'années par des visiteurs extraterrestres ? Il ne nous manque que la bonne fréquence lumineuse et le bon angle d'incidence pour les découvrir

Ceux qui aspirent à l'illumination occulte doivent donc fouiller des endroits bien plus obscurs qu'ils ne l'avaient imaginé. Mais les investigateurs peuvent au moins se moquer des rats de bibliothèques en reprenant ces vers du poète Heinrich Heine (certes légèrement modifiés) :

« *Ah qu'il y a dans ces sorts de passion :*
Invocation et malédiction.
Tous ces sorts ne demandent qu'à vivre…
Et tu les enfermes dans des livres ! »

Les livres interdits

Un catalogue d'ouvrages d'une horreur indicible

Les livres débordant de connaissances abominables sont depuis longtemps un thème majeur de la littérature du Mythe comme des produits de la gamme *L'Appel de Cthulhu*. Les sections suivantes visent à compléter les informations contenues dans le livre de base, et les ajouts qui y figurent respectent en général les concepts et les idées des auteurs originaux. Des informations supplémentaires ont été ajoutées lorsque les détails existants n'étaient pas suffisants.

Nombre de ces ouvrages ne sont pas réellement terrifiants si on les compare avec des ouvrages majeurs du Mythe comme le *Necronomicon* ou le *De Vermis Mysteriis* – ou du moins pas en apparence. Beaucoup ne sont que des ouvrages scientifiques ou des recueils de poèmes récemment publiés, qu'on peut trouver dans les librairies ordinaires. Ces livres sont souvent les œuvres lugubres d'excentriques et n'apportent pas nécessairement d'informations sur le Mythe aux non-initiés. Toutefois, des investigateurs ayant déjà été confrontés au Mythe savent reconnaître la véritable nature de ces livres. Ils tirent tous les avantages et subissent tous les inconvénients liés à leur lecture.

Les ouvrages du Mythe ont une vie avant les investigateurs

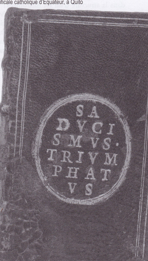
L'histoire d'un exemplaire donné d'un texte du Mythe peut avoir un véritable intérêt. Comment son propriétaire actuel est-il entré en sa possession ? Collectionne-t-il les ouvrages occultes rares ? A-t-il besoin du livre pour un usage particulier, ou bien est-il inconscient de la teneur réelle de l'ouvrage ? Où le livre a-t-il été trouvé ? A-t-il été acheté ? Volé ? Qui étaient ses précédents propriétaires ? Le gardien ne doit pas consacrer trop de temps à répondre à ces questions, mais elles peuvent donner plus de profondeur à une campagne et fournissent également des idées de scénarios futurs.

Les exemplaires d'ouvrages anciens

De nos jours

Les investigateurs de notre époque n'hésitent généralement pas longtemps avant de se précipiter vers le service de copies le plus proche pour faire des dizaines de photocopies de tous les ouvrages du Mythe qui leur tombent dans les mains. Des investigateurs prudents pourraient essayer de faire des copies sur microfilm ou numériser le livre. Dans tous ces cas, le gardien devrait garder en tête les points suivants :

Le Saducismus Triumphatus, consultable à l'Université pontificale catholique d'Équateur, à Quito



- De nombreux livres anciens se désagrègent dès qu'on les photocopie sans prendre les précautions nécessaires (à cause de la pression sur la couverture, par exemple). Bien sûr, tout dépend de l'état du livre, mais des investigateurs contemporains devraient traiter avec attention les livres imprimés avant 1930. Beaucoup de grandes bibliothèques ont des photocopieuses qui permettent d'éviter ces problèmes, mais on en trouve rarement ailleurs.
- Des erreurs peuvent avoir lieu lors de la copie : des pages manquantes, des illustrations trop claires, des données perdues ou corrompues, et ainsi de suite. Le gardien peut parfois décider d'exiger des jets réussis pour déterminer si les instructions liées aux sorts, rituels, etc. sont encore lisibles, en fonction de l'attention qu'accordent les investigateurs à la copie (*Trouver objet caché*, *Photographie* ou *Informatique*). Le problème a encore plus de chances de se poser lorsque les personnages font une copie de copie.
- Les propriétés magiques du texte (pour peu qu'il en ait) peuvent disparaître à la copie, ce qui peut être un bien comme un mal…
- Il peut arriver qu'un ouvrage du Mythe ne se laisse pas copier par les méthodes modernes et que chaque tentative de reproduction ne donne qu'une suite de caractères sans queue ni tête.

Les livres particulièrement anciens doivent être manipulés avec soin

L'ampleur que peuvent prendre tous ces problèmes dépend de l'âge de l'ouvrage concerné, de l'expérience de celui qui fait la copie, de la qualité du matériel de copie utilisé, du degré de soin et du temps consacré à la tâche. Un gangster qui fait rapidement quelques copies d'un rituel à la papeterie du coin de la rue fera sans doute beaucoup plus de dégâts qu'un bibliothécaire qui consacre des semaines à la même tâche et utilise des machines développées spécialement pour minimiser les risque de dégradation des livres.

Par ailleurs, chaque copie supplémentaire que font les investigateurs augmente les chances que l'une d'entre elles tombe dans de mauvaises mains. Découvrir que l'une de leurs copies a contribué à une plus large diffusion d'un texte dangereux pourrait leur faire perdre de la Santé Mentale.

De nos jours, la propagation d'un texte du Mythe est devenue ridiculement facile. Tout le monde a accès gratuitement à des adresses électroniques ou des sites web, et par là même à un lectorat potentiel qui se compte en milliers de personnes. Certains investigateurs pourraient être tentés de créer un fichier texte ou HTML d'un ouvrage du Mythe, mais les scanners sont au moins aussi destructeurs pour les livres que les photocopieuses. De plus, cette méthode de copie pourrait rapidement devenir un cauchemar si elle était utilisée par des sectateurs.

Dans les Années vingt et avant

Aux époques plus anciennes, les investigateurs sont limités aux copies manuelles. Les règles à appliquer dans cette situation sont laissées à la discrétion du gardien, mais le processus de copie devrait prendre au moins autant de temps que la lecture. De plus, des erreurs peuvent facilement se produire lors des copies manuelles.

Acheter et vendre des ouvrages du Mythe

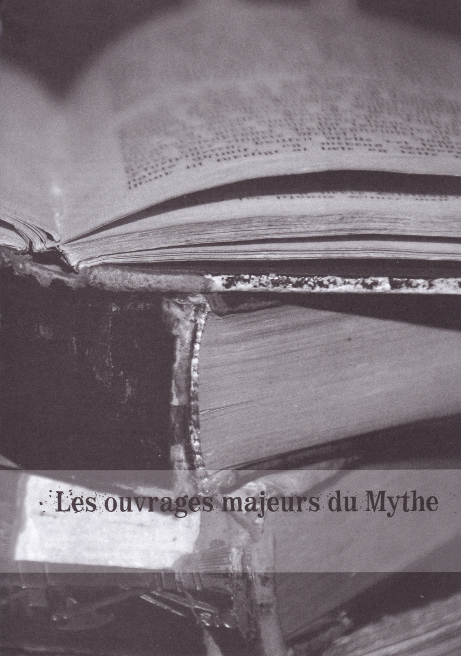
La plupart des investigateurs vendraient plus probablement leur maison que leur bibliothèque, mais il peut arriver que quelqu'un souhaite se séparer d'un livre particulièrement rare. L'estimation de la valeur des livres est extrêmement complexe, et le gardien ferait sans doute bien de rechercher sur Internet (par exemple sur le site www.abebooks.fr) les prix d'oeuvres comparables en termes d'âge et de contenu. Une autre solution consiste à ajuster simplement le prix d'achat aux besoins pécuniaires du personnage. Il faut aussi garder à l'esprit quelques éléments :

- « Rare » ne signifie pas forcément « utile » : un texte du mythe peut avoir une valeur inestimable pour un collectionneur particulier mais être beaucoup moins intéressant pour les libraires normales – certains pourraient même le considérer comme un faux. A contrario, des livres célèbres ou vieux de plusieurs siècles atteindraient sans doute des prix très élevés.
- Ces livres ont souvent appartenu à des adorateurs ou des investigateurs, voire les deux. Ces deux groupes ont tendance à les étudier et les utiliser de façon intensive. Leur état est donc rarement excellent et leur prix de vente en souffre généralement.
- La prudence est de mise lors de la vente : un tel livre peut attirer toutes sortes de personnages douteux ; d'anciens propriétaires mécontents, des collectionneurs trop curieux, etc.

Le simple fait d'acheter un ouvrage du Mythe est un événement que le gardien ne devrait que rarement autoriser. Il est peu probable que les livres majeurs du Mythe soient jamais proposés au public. En outre, le gardien peut partir du principe que des adorateurs ou d'autres organisations seront le plus souvent au courant avant les investigateurs. Les livres dont le lien au Mythe n'est pas immédiatement reconnaissable, ou ceux qui ont été publiés récemment, peuvent être plus faciles à trouver.

- D'autres documents sont cachés dans la page de garde.
- Un petit objet (une clé par exemple) est caché dans la couverture.
- Le livre contient des commentaires sur un sort spécifique (le temps d'apprentissage est raccourci à condition de pouvoir lire les notes).
- Des notes dans la marge signalent que ce livre a été enchanté pour faciliter un rituel magique particulier (si le livre original est utilisé pendant l'incantation de ce rituel, il confère un bonus de 5 %).
- Le texte d'un sort a été corrompu (le gardien doit décider si le sort échoue ou si son effet change.)
- Le livre est imprégné d'agents pathogènes d'un ancien propriétaire (au choix du gardien).
- Sur l'une des pages se trouve une esquisse qui constitue une minuscule porte magique (le gardien décide ce qui se trouve de l'autre côté et si quelque chose peut s'échapper par la porte).
- Le livre a été volé dans une bibliothèque ou une collection privée (ce qui pourrait mener à des poursuites pour vol).
- De la vermine (des poissons d'argent par exemple) se trouve dans le livre et pourrait s'installer dans la bibliothèque du collectionneur.
- Quelque chose est écrit à l'encre sympathique sur une page.
- Les pages sont imprégnées d'un poison ou d'un hallucinogène à action lente.
- L'ouvrage sert d'ancre à un fantôme ou un poltergeist.
- Le lecteur risque d'être la cible d'une attaque psychique du précédent propriétaire ou d'une entité comme Y'golonac.





Les ouvrages majeurs du Mythe

Les ouvrages majeurs du Mythe

Le lecteur trouvera dans les pages suivantes un aperçu des ouvrages majeurs du Mythe, c'est-à-dire ceux dont la valeur de *Mythe* est de 8 ou plus. Vous pouvez donc partir du principe que la lecture d'œuvres dont la valeur de *Mythe* est inférieure à 8 % ne produit aucun effet surnaturel. Certains ouvrages dont la valeur de Mythe est exactement de 8 peuvent n'avoir aucun effet non plus. Ceci explique aussi comment des livres comme *Azathoth et autres poèmes* ou les *Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre* peuvent être assez répandus sans pour autant attirer une attention massive sur le Mythe : si l'on excepte la perte (éventuelle) de Santé Mentale et l'augmentation de la compétence *Mythe de Cthulhu*, ces ouvrages se lisent comme un livre normal. La consultation d'ouvrages majeurs du Mythe s'accompagne toujours de phénomènes terribles, qui font que le lecteur ne peut ignorer ou réfuter la nature particulière de ces écrits.

Chaque entrée de ce chapitre commence par une présentation de l'impact que peut avoir l'étude de l'ouvrage concerné. Cette présentation prend la forme de différents extraits de documents de la vie quotidienne, qui donnent des informations, directes ou indirectes, sur les effets que produisent les ouvrages du Mythe.

Viennent ensuite quelques informations sur le livre lui-même, un bref aperçu de son contenu et les données techniques utiles en jeu.

À la fin de chaque présentation se trouvent des propositions optionnelles pour rendre en jeu les effets de l'étude (rapide ou en profondeur) de chaque livre. Ces propositions visent à traduire en termes de règles les effets décrits dans les documents de la section d'introduction. Tous ces éléments ne sont que des suggestions, certains d'entre eux peuvent même être en contradiction avec des publications antérieures. Notre objectif est de vous donner des idées, pas un canon rigide des effets de l'étude d'ouvrages du Mythe.

Notez également que les termes « livre » ou « ouvrage du Mythe » ne définissent pas nécessairement la nature des textes pour lesquels ils sont employés : ceux-ci peuvent prendre des formes très différentes, des tablettes de pierre aux parchemins et bien d'autres. Ils sont employés ici de façon générique.

Le Livre d'Eibon

Ma chère Maria,

Je t'écris car je ne sais vraiment plus quoi faire, et je prie Dieu que tu puisses m'aider. Tu connais Paloma depuis bien plus longtemps que moi, et j'espère donc que la soeur aura un conseil là où le mari désespère. De plus, tu as les mêmes dispositions bibliophiles que ta sœur – contrairement à moi – et toute cette histoire relève donc plus de ton domaine que du mien, puisqu'elle tourne autour d'un livre.

Comme tu le sais, Paloma est une véritable amoureuse des livres. Tu sais aussi que même si je n'ai jamais partagé sa passion pour les reliures en cuir et les pages de papier couvertes de caractères imprimés, je me suis toujours réjoui que mon héritage me permette de combler cette passion pour les vieux volumes vermoulus. Pourtant comme je voudrais ne pas l'avoir fait cette fois-là ! Mais comment aurais-je pu savoir ce qui se passerait ? Tout a commencé au début de l'automne dernier, alors que nous étions tous deux en train de fouiller les marchés de Madrid comme à notre habitude. Ce jour-là, dans l'un des nombreux magasins d'antiquités que nous visitions (tu peux facilement imaginer la scène : Paloma ouvrant la marche d'un pas décidé, moi prenant sa suite, mi-réticent, mi-amusé), Paloma a découvert ce livre. Il était écrit en vieux français, son titre était « Livre d'Ivon ». Elle a pris le livre, enchantée d'avoir trouvé ce vieux tome, et l'a feuilleté ; et c'est alors qu'elle s'est soudainement effondrée et serait tombée si je ne l'avais pas retenue. Je lui ai demandé ce qui se passait et si elle allait bien. Mais elle s'est contentée de sourire d'un air fatigué et m'a demandé si je pouvais lui acheter ce livre. Il n'était pas bon marché, mais elle semblait y tenir tellement que j'ai accepté, sans prêter plus d'attention à son accès de faiblesse.

Mais c'est ainsi qu'a commencé le mal. Une fois rentrée à Alcalá, elle a naturellement emporté le livre dans son bureau à l'étage, et s'est plongée dans ses pages. Il ne s'est guère passé de temps avant que je ne remarque les premiers changements chez elle : elle semblait mal à l'aise au grand air et quittait rarement la maison. Elle a pendu de lourds rideaux aux fenêtres de sa chambre. Je ne pouvais plus me déplacer dans la maison qu'avec la plus grande prudence, car chaque bruit la faisait sursauter, comme si elle attendait quelque chose ou quelqu'un qui l'effrayait. La nuit, elle n'arrivait pas à dormir tranquille, elle se tournait et se retournait en gémissant et se réveillait sans arrêt en sursautant. Elle parlait sans cesse

de je ne sais quelles barrières qu'elle devait dresser pour se protéger et de brumes où elle pourrait se cacher. Je me faisais réellement du souci, et quand elle a fait combler le bassin de notre jardin sous prétexte que les grenouilles qui y vivaient étaient des « serviteurs du Dieu crapaud », je suis tombé à court d'explications : j'ai fait venir chez nous un psychiatre de Madrid, qui a diagnostiqué chez Paloma une excentricité aiguë et des signes de paranoïa. Il lui a interdit de poursuivre la lecture de ce livre avant que sa condition ne se soit améliorée - une prescription qu'elle n'a même pas essayé de suivre et que je n'aurais pu faire appliquer que par la force si j'avais essayé. Mais les choses ont encore empiré ! Elle a nettoyé un de nos sous-sols et y a installé une sorte de salle de rituel : elle a tracé des lignes et des motifs chaotiques sur le sol et les murs, leur a couvert de symboles obscènes et a brûlé des encens étranges dont elle a refusé de m'indiquer la recette, qui sortait sans aucun doute de ce livre. Quand j'ai voulu savoir ce qu'elle comptait faire ensuite, elle m'a répondu qu'elle essayait seulement de nous protéger des dangers venus du ciel qui menaçaient l'humanité tout entière. Je lui ai dit de ne pas se ridiculiser ainsi. Elle est soudain devenue méfiante et m'a demandé si je n'étais pas de mèche avec « Ceux de l'extérieur » ! C'est à ce moment que j'ai commencé à avoir peur, non seulement pour elle, mais aussi pour moi. Elle était complètement transformée, je ne reconnaissais plus la femme que j'avais épousée. Pour être honnête, elle se comportait comme… une folle.

J'ai secrètement pris contact avec un neurologue expérimenté de Barcelone, à qui j'ai décrit le cas et qui a promis de me rendre visite au début du mois prochain et de s'occuper de Paloma. Mais avant d'en arriver là, je souhaiterais savoir si tu ne peux pas l'aider, Maria. Je t'en prie, viens ici, car tu peux peut-être encore atteindre Paloma là où elle s'est retirée et où je ne peux la suivre. Je t'en supplie, aide-moi ! Car je crains que Paloma ne soit hospitalisée et que je ne doive abandonner tout espoir.

Aide-moi à faire revenir ma femme !

Désespérément, Joaquín

Lettre du docteur Joaquín Tayefeh, médecin, à sa belle-sœur Maria Lavado, datée de février 1919.

Paloma Tayefeh a été admise en mars 1919 dans le *Sanatorio del Espíritu Santo* à Barcelone. Après sa sortie de l'hôpital en novembre 1920, Paloma Tayefeh n'a plus touché un livre jusqu'à sa mort en 1946. Malgré son rétablissement, elle s'est plaint toute sa vie de cauchemars, ainsi que du sentiment d'être observée depuis le ciel à travers les éons.

A propos du Livre d'Eibon

Car Ubbo-Sathla est la source et la fin. Avant la venue de Zhothaqquah ou de Yok-Zothoth ou de Kthulhut des étoiles, Ubbo-Sathla demeurait dans les marécages écumants de la Terre nouvelle née

Traduction anglaise, XVe siècle.

L'origine de cet ouvrage est tout aussi mystérieuse que l'identité de son auteur. Les occultistes attribuent le livre à Eibon, un puissant sorcier de l'ancienne Hyperborée. Après la destruction de cette terre, le manuscrit fut sauvé par un culte secret et transmis à travers les âges. Cet ouvrage n'a probablement jamais été imprimé : tous les exemplaires connus sont manuscrits. La plus ancienne version connue est le *Liber Ivonis* latin, recopié vers 800-900 après JC par Caius Phillippus Faber. Six exemplaires de ce manuscrit sont connus, le plus ancien datant a priori du milieu du XIe siècle.

L'ouvrage traite de la religion et de la magie d'Hyperborée. Il aborde entre autres Tsathoggua et ses larves amorphes, le Peuple Serpent, Abhoth, Atlach-Nacha, Rlim Shaikorth et le ver des glaces. Eibon tire ses propres pouvoirs magiques du Dieu crapaud Tsathoggua, et les 500 pages de son livre contiennent de nombreux sorts et incantations.

La version hyperboréenne

Il est peu probable qu'une copie de ce manuscrit ait survécu, mais l'original hyperboréen, rédigé sur un parchemin fait de la peau de créatures préhistorique, serait sans doute la version la plus complète.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 17
SAN : 1

La version atlante

Après la disparition de la civilisation hyperboréenne sous les glaces, le manuscrit a été emporté en Atlantide, puis de là chez les Hyboriens, par une secte qui avait fait de la protection du Livre d'Eibon sa mission.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 16
SAN : 1

La version égyptienne

Si l'on en croit la légende, cet exemplaire du Livre d'Eibon a été apporté en Egypte depuis l'Atlantide par des marchands. Des rumeurs prétendent que les tombes de certains prêtres exilés en contiennent encore des transcriptions en hiéroglyphes.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 15
SAN : 1

Les versions punique et grecque

Les versions perdues grecque et punique sont les premières à avoir été documentées. La version punique a été écrite autour de 1600 avant JC par Imilcar Narba, mais la plupart des exemplaires ont été détruits

lors de la chute de Carthage. Certains fragments de cette version ont été traduits en grec. Théodorus Philétas a créé en 660 une version grecque presque complète à partir de ces fragments.
Complexité: Cryptique (90 %)
Durée: semaines
Mythe: 14
SAN: 1

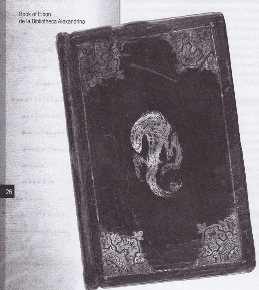
La version latine

Le *Liber Ivonis* latin est sans doute la plus ancienne version existante de cet ouvrage (il date du IXe siècle après JC). Les six manuscrits connus se trouvent dans diverses collections importantes du monde occidental. On prétend que cette traduction aurait été imprimée en 1662, mais aucun exemplaire de cette édition n'a refait surface à ce jour.
Complexité: Cryptique (90 %)
Durée: semaines
Mythe: 13
SAN: 1

La traduction française

Au XIIIe siècle, une traduction en moyen français a été écrite par Gaspard du Nord. Originaire de Vyones, Gaspard étudiait l'alchimie et la magie noire et avait été l'élève du légendaire magicien Nathaire. C'est de son ancien maître qu'il prétendait avoir obtenu le manuscrit grec qui lui a servi de modèle. Treize exemplaires de cette version, baptisée *Livre d'Ivon*, sont encore en circulation.

Book of Eibon
de la Bibliotheca Alexandrina



Complexité: Complexe (70 %)
Durée: semaines
Mythe: 12
SAN: 1

La traduction anglaise

Le *Book of Eibon* anglais est l'œuvre d'un traducteur inconnu du XVe siècle (qui avait peut-être collaboré aussi à la traduction de la *Bible du Roi Jacques*). Il en resterait dix-huit copies en circulation, toutes incomplètes et contenant des erreurs.
Complexité: Cryptique (90 %)
Durée: semaines
Mythe: 11
SAN: 1

Sortilèges

Les versions grecque, latine et française contiennent les sorts suivants: Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Atrophie d'un membre, Cercle de protection*, Contacter une larve amorphe de Zhothaqquah (Contacter une larve amorphe), Contacter Kthulhut (Contacter Cthulhu), Contacter Yok-Zothoth (Contacter Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Contacter Tsathoggua), Créer la barrière de Naach-Tith, Création de portail, Enchanter un brasero, Enchanter un couteau, Invoquer la brume de Releh, Invulnérabilité, La peste verte*, Lévitation, Pétrification*, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor. Les sortilèges Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Créer la barrière de Naach-Tith, Invulnérabilité et Signe de Voor sont absents de la version anglaise. Le manuscrit punique et ceux qui lui sont antérieurs peuvent contenir les sortilèges Contacter un Rejeton de Zhothaqqua (Contacter un rejeton de Tsathoggua, cf. *Malleus Monstrorum* page 242), Commander à un Dhole et Commander à un Fantôme, ainsi que d'autres sorts que le gardien jugerait appropriés.
* = nouveau sortilège.

Spécificités

L'étude de l'ouvrage, quelle que soit la version utilisée, permet de faire un test d'expérience pour les compétences *Occultisme* et *Astronomie*.

Optionnel: Le Livre d'Eibon en jeu

Les effets d'une étude rapide

Quelle que soit la version du Livre d'Eibon que l'on consulte, un premier contact superficiel confronte immédiatement le lecteur à l'âge du texte. Des images fulgurantes de civilisations depuis longtemps oubliées et d'époques révolues défilent devant les yeux du lecteur comme des hallucinations. Il se

retrouve arraché à son époque et projeté vers un âge incroyablement lointain, où des horreurs menaçantes planent dans un ciel plus jeune. Cette impression disparaît aussi brusquement qu'elle a commencé, et le lecteur se sent irrésistiblement rappelé vers le présent. Le plongeon dans ce vortex temporel le laisse instable et au bord de la dépression nerveuse, persuadé qu'une éternité entière s'est écoulée depuis qu'il a ouvert le livre. Son hallucination n'a pourtant duré qu'un instant.

Les effets d'une étude détaillée

Plus le lecteur explore les secrets que lui révèle le livre, et plus il devient anxieux. Les horreurs des religions hyperboréennes lui semblent réelles et proches. Il n'y a d'abord que le vaste ciel qui le remplit d'une crainte inexplicable, mais bientôt ce sont tous les grands espaces et même les grandes pièces. Ses nuits sont remplies de cauchemars traversés par les divinités que décrit le livre, et de jour, il se sent observé et étudié par des forces au-delà du temps et de l'espace. La méfiance s'installe dans son esprit et empoisonne ses relations aux autres. Derrière chaque étranger pourrait se cacher un espion des créatures inhumaines, derrière chaque question anodine un motif caché. Pour se protéger de ces dangers, le lecteur pourra aller jusqu'à éviter tout contact avec l'extérieur et veillera à ce qu'il y ait toujours un toit entre lui et le ciel. Ces mesures extrêmes s'atténueront une fois l'étude de l'ouvrage terminée, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une forme mineure de paranoïa. Le lecteur se souviendra avec inquiétude de ce qu'il a étudié et des craintes qui le tenaillaient alors. La simple mention du *Livre d'Eibon* suffira à le faire tressaillir. Il peut aussi manifester par la suite une crainte générale des livres.

Eibon

Eibon fut le magicien le plus puissant de l'histoire d'Hyperborée. Il grandit dans la ville d'Iqqua, d'où sa famille fut chassée par les prêtres du Dieu cerf Yhoundeh. Devenu orphelin, il se réfugia dans la tour du sorcier Zylac et devint son apprenti. Après la mort prématurée de Zylac, Eibon parcourut le pays, où sa réputation ne cessa de croître à chaque étape. Il finit par s'installer dans une tour de Mhu Thulan, la plus grande péninsule du continent. Il y rendait un culte au Dieu crapaud Tsathoggua, la divinité primitive des primates à fourrure qui avaient autrefois habité le continent d'Hyperborée. Les récits traditionnels affirment qu'Eibon n'était pas seulement un maître sorcier, mais aussi un poète et un sculpteur doué. D'après la légende, Eibon fuit vers la planète Saturne à travers un portail magique, après avoir été accusé d'hérésie par son rival Morghi. Tsathoggua lui-même lui aurait ouvert ce portail. On raconte qu'il fut ensuite vénéré comme un dieu sur Saturne. Son sort final reste un mystère ; certains disent son esprit parcourt la Terre et d'autres les Contrées du rêve. Certaines sources affirment pourtant qu'Eibon n'aurait jamais existé et que son livre serait l'œuvre d'un magicien grec. Si cela s'avérait vrai, le culte qui a gardé le livre pendant si longtemps pourrait être encore actif.

Le Livre de Iod

« Mon cher Frank, je suis désolé de ne plus t'avoir donné de nouvelles depuis si longtemps. Mais après avoir lu cette lettre, j'espère que tu comprendras mes raisons et que tu me pardonneras. Tu sais que je me consacre depuis un certain temps à l'étude d'ouvrages d'occultisme. Tu sais aussi que je ne suis certainement pas quelqu'un que l'on qualifierait de nerveux ou d'impressionnable. Mais depuis que tu n'as plus entendu parler de moi, ce que j'ai vécu m'a ouvert les yeux sur certaines choses. Petite question : penses-tu qu'il puisse exister quelque chose qui se rapproche d'un livre capable d'influencer son environnement ? Non pas comme le « Werther » de Goethe ou « L'Origine des espèces » de Darwin, mais de façon beaucoup plus directe ; comme si ce livre possédait une conscience et une volonté propre. Je sais que tu plisses maintenant le front et que tu lèves les yeux au ciel, comme tu le fais toujours quand je laisse mon imagination battre la campagne, mais lis donc la suite ! Il y a quelques mois de cela, j'ai acheté pendant mon voyage en Italie un livre que j'avais trouvé par hasard (mais était-ce vraiment un hasard ?) dans une librairie de Gênes, et dont j'espérais avoir un usage non négligeable dans mes études. Naturellement, je n'ai pu m'empêcher d'y jeter un oeil alors même que je poursuivais mon voyage – mais tu sais bien qu'on n'arrive jamais vraiment à lire tranquillement sur la route, il y a bien trop de curiosités à voir et de paysages à admirer. Par ailleurs, il ne s'agissait pas exactement du genre de lecture légère qui convient en voyage, et comme la valeur de l'ouvrage n'était pas négligeable, j'ai abandonné mes tentatives après avoir manqué de le laisser tomber dans une rivière. Mais même une fois rentré à Berne, j'ai réalisé qu'il ne m'était guère plus facile de commencer le livre : il se trouvait toujours quelque chose pour venir s'interposer – que ce soit une visite imprévue, une affaire urgente, ou même simplement mon personnel qui venait interrompre ma lecture. Il n'a guère fallu de temps pour que je remarque une régularité presque déconcertante, que je ne peux plus désormais prétendre accidentelle, à la lumière de ce qui s'est passé. Tu sais que je suis un homme profondément organisé et que je planifie mes activités quotidiennes. À mon retour de voyage, j'ai organisé ma semaine comme je le fais toujours : ce jour-ci les affaires, ce jour-là les visites, et un autre encore mes études. Je viens d'écrire que j'étais constamment perturbé dans mes activités quotidiennes. Ce n'est pas tout à fait exact. En fait, seul la journée que j'avais gardée pour l'étude du livre était frappée par cette vague de surprises. Cela a continué quelques semaines, jusqu'à ce que j'en devienne irrité et frustré car je n'avais pas avancé d'un pouce dans ma lecture. Je me suis même fait la remarque que mes journées se déroulaient avec une régularité sans faille, exception faite des journées d'étude qui finissaient toujours en tourbillon d'événements inattendus. C'est alors que m'est venue l'idée que le livre pourrait avoir un rapport avec tout cela – et crois-moi, ce n'était pas une idée agréable. J'ai décidé

de mettre ma théorie à l'épreuve. J'ai immédiatement établi un calendrier pour la semaine… et je l'ai secrètement inversé: j'ai « officiellement » gardé le lundi vérifier les planches de l'imprimerie, j'ai invité dans ma boutique Heinrich Karion, un partenaire d'affaires, le mardi, et j'ai prévu le mercredi comme journée d'étude. Mais en réalité, je me suis retiré dans mon bureau le lundi avec l'intention de commencer enfin, enfin! ma lecture. À peine avais-je ouvert le livre qu'on a sonné à la porte: c'était M. Karion qui s'était justement trompé de date. Coïncidence? Cet incident, et d'autres qui ont suivi, m'ont alors poussé à abandonner mon programme quotidien et à me plonger dans le livre dès que j'en avais le temps. Mais c'était comme un mauvais sort: je pouvais rester assis trois heures à paresser sans que rien, mais rien ne se passe - dès que je prenais le livre en main, on avait besoin de moi à la boutique. Ces imprévus m'ont amené plus d'une fois au bord de la crise de nerfs, mais je n'allais pas m'avouer vaincu si facilement! J'ai confié tous les pouvoirs à mon adjoint pour neuf semaines, j'ai écrit une dernière lettre à Marie et je suis parti vers une destination inconnue, sans informer personne de mon objectif. Mon plan était simple: me rendre dans un village quelconque, louer une chambre et lire enfin le livre. Tout s'est bien passé – mais j'ai dû revenir brièvement à Berne, parce que j'avais oublié le livre lui-même à la maison! Pouvez-vous imaginer cela? J'ai fini par trouver un petit village isolé des Alpes, où j'ai pris sous un faux nom une chambre dans une maison d'hôtes. Et je me suis attelé à ma lecture. J'ai consacré des journées entières à traduire (le livre était rédigé dans un mélange malsain de grec et de copte) et à recopier des extraits. Enfin, j'avais réussi! Personne ne m'a dérangé, pas une interruption, rien que moi et le livre. Ce fut une véritable expérience: c'était un ouvrage dérangeant, rempli de vilenies perverses et de descriptions que je ne souhaite pas retranscrire. Mais rien de cela ne me dérangeait: j'avais réussi à imposer ma volonté au livre! Avec la discipline qui me caractérise, j'avais tenu un journal de mes études. Chaque fois que j'entamais un nouveau chapitre, je le notais soigneusement. Chaque entrée était un nouveau signe de mon triomphe! Cela peut vous paraître étrange, mais ce livre était désormais devenu mon obsession. Mon plus grand plaisir était devenu de le lire page à page, de le vaincre.

En revenant à Berne, je nageais dans une allégresse que je n'avais jamais connue auparavant: je me sentais invincible, rien ne m'était impossible! Mais quand je suis arrivé à la maison, plusieurs lettres m'attendaient. Elles étaient de Marie, qui n'allait pas bien et me priait de lui rendre visite. De lettre en lettre, son ton devenait plus suppliant et j'ai réalisé que quelque chose de grave a dû se produire. Elle ne comprenait pas pourquoi je ne répondais pas – apparemment, elle n'avait jamais reçu ma lettre – et le désespoir la gagnait. Ses larmes avaient noyé ses paroles par endroits, mais j'ai remarqué malgré tout que leur écriture gracieuse se faisait fragile et faible. Les deux dernières lettres étaient d'un certain Docteur Walter Bühl. Il m'informait que ma fiancée – ma Marie! – souffrait d'un étrange dépérissement qui l'affectait de plus en plus gravement. Il ajoutait que si je désirais la revoir, je ferais mieux de prendre aussitôt la route de Zurich. La dernière lettre était aussi de sa main. Il m'annonçait que Marie était morte en pleurant dans la matinée du 27 juillet, et qu'il n'avait jamais vu d'homme aussi insensible que moi.

Tu peux t'imaginer, mon cher Frank, dans quel état j'étais. Tomber ainsi des plus hauts sommets de la joie dans l'abîme du désespoir le plus profond! Je ne sais pas comment se sont écoulées les semaines suivantes, je n'en ai gardé aucun souvenir – tout n'est que douleur et haine, haine du monde et de moi-même. J'ai écrit à la famille de Marie pour tout leur expliquer, mais ils m'ont seulement répondu qu'ils ne souhaitaient plus avoir aucun contact avec moi et que le lieu où Marie reposait ne me serait pas révélé: si je n'avais pas voulu aller la voir alors qu'elle était mourante, je ne la verrais pas plus morte. J'ai lu et relu les lettres de Marie et j'ai fini par concevoir un horrible soupçon: j'ai repris mes notes sur l'étude du livre, j'ai comparé les dates des lettres avec celles de ma lecture – et j'ai constaté avec une indicible horreur que, chaque fois que j'avais commencé un nouveau chapitre de cet étrange ouvrage, Marie m'avait écrit une nouvelle lettre. Sa première lettre était datée du jour de mon départ. La dernière entrée de mon journal était: « Matin du 27 juillet: j'ai réussi. Le livre est terminé et tous ses secrets sont désormais miens. J'ai gagné! » Le 27 juillet, Frank! Le matin du 27 juillet! Si tu souhaites encore appeler cela un hasard, alors je ne sais plus comment te convaincre. Le livre, par ailleurs, n'est plus en ma possession, ou je l'aurais brûlé depuis longtemps. Il semblerait que je l'aie oublié dans l'auberge des montagnes. C'est un drame, car je crains qu'il ne fasse de nouvelles victimes - outre les deux qui auront péri la dernière fois qu'il a été lu. Oui, Frank, tu as bien lu, deux victimes. Je ne peux plus vivre ainsi. Dès que j'aurais achevé cette lettre, je ferai ce que je dois faire.

Adieu.
Christoph

Lettre de l'imprimeur suisse Christoph Jordanien à son ami Frank Schlemm, datée du 2 septembre 1903. Christoph Jordanien s'est pendu le même jour dans son bureau.

À propos du Livre de Iod

Dans les profondeurs de la Terre, sur les rives de l'Océan occidental, rôde le ténébreux Silence. Il n'appartient pas aux rangs des Grands Anciens venus de mondes cachés et d'autres étoiles, car Il est l'ultime destinée, le vide et le silence immortels de la Nuit ancienne.

Khut-Nah, date inconnue

Ce tome pesant est entouré de nombreux mystères, plus encore que la plupart des ouvrages du Mythe. On ne sait même pas

qui l'a écrit ni quand. Les occultistes l'attribuent en général à un sorcier de la préhistoire légendaire, nommé *Khut-Nah*. La langue dans laquelle il est rédigé est tout aussi remarquable : il s'agit d'un mélange très rare de grec ancien et de copte, désigné sous le nom de « Langue antique ».

Les collectionneurs ne recherchent pas ce livre que pour sa rareté, mais aussi pour son contenu. Le Livre de Iod traite d'aspects du Mythe qui ne sont abordés presque nulle part ailleurs, et présente en détail deux Grands Anciens et un Dieu Très Ancien. Les Grands Anciens sont Iod, connu comme le Chasseur d'âmes, à qui l'ouvrage doit son nom, et Zu-Che-Quon, le ténébreux Silence. Le Dieu Très Ancien est Vorvadoss, Celui qui attise les flammes (vous trouverez plus d'informations sur ces trois déités dans le Malleus Monstrorum). Le livre décrit une philosophie occulte très proche du gnosticisme.

Le texte original

Il n'y a pas eu d'apparition signalée du manuscrit original du Livre de Iod depuis des siècles, voire des millénaires. Inscrit sur un antique parchemin et protégé par deux épaisses couvertures d'un métal noir inconnu, ce texte est censé contenir des connaissances impies inconnues même des mages noirs les plus puissants de notre époque. Mais ces connaissances ne sont accessibles qu'au prix d'importants efforts : le lecteur doit comprendre couramment non seulement le grec et le copte, mais aussi le mélange pervers, et peut-être volontairement cryptique, des deux langues, qui fait de toute traduction une tâche au mieux lente et fastidieuse.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : impossible de se prononcer avec certitude, mais la liste doit probablement contenir : Appel du Chasseur (Contacter Iod)*, Appeler la Chasse (Appeler/Congédier Iod)*, Appeler le ténébreux Silence (Appeler/Congédier Zu-Che-Quon)*, Enchanter un carillon de l'horreur*, Entendre la voix des flammes (Contacter Vorvadoss)* Manteau de Feu, Perfection, Signe de Voor.
* = nouveau sortilège

Livre de Iod (édition Negus)

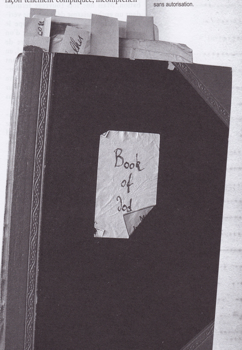
Vers le milieu du XIXe siècle, un certain John Negus a prétendu avoir trouvé l'original du Livre de Iod, et a essayé de le traduire en anglais. Aucun éditeur n'était prêt à imprimer la traduction d'un livre aussi confidentiel (et souvent considéré comme fictif à l'époque). Negus a fini par payer de sa poche l'impression d'un tirage très limité. Les occultistes ont unanimement critiqué l'absence dans la traduction d'informations sur les trois divinités que l'original était censé évoquer. Cette édition est donc tombée dans l'oubli, et seuls les érudits du Mythe les plus compétents en connaissent encore l'existence.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : du fait de la traduction fragmentaire, les seuls sortilèges qui fonctionnent sont : Appeler/Congédier Zu-Che-Quon (qui ne sert pas à grand-chose sans Enchanter un carillon de l'horreur), Perfection (qui n'est pas non plus bien utile sans un sortilège permettant de contacter un Grand Ancien ou un Dieu extérieur), et Signe de Voor (le seul sortilège ayant un intérêt réel).

Optionnel : Le Livre de Iod en jeu

Les effets d'une étude rapide

Aucun. Le texte du Livre de Iod est complètement inoffensif tant qu'on s'en tient à une étude rapide. Il est toutefois rédigé d'une façon tellement compliquée, incompréhen-



Copie confisquée à un étudiant de l'Université Miskatonic à Arkham, commentée mais incomplète et effectuée sans autorisation.

sible et incohérente que, contrairement à d'autres ouvrages du Mythe, il est tout simplement impossible de tirer des premières conclusions rapides sur son contenu. Tant qu'on ne commence pas à l'étudier en profondeur, le Livre de Iod garde ses secrets.

Les effets d'une étude détaillée

Le premier effet, et le plus évident, d'une étude de l'édition originale, c'est que l'on n'arrive pas à s'y atteler. Chaque fois que le lecteur essaie de se consacrer à l'ouvrage, il est dérangé. D'une manière ou d'une autre, son attention est toujours attirée ailleurs – ce qui, combiné à la complexité du texte, peut l'empêcher d'avancer pendant des semaines entières. Ou bien il abandonne alors l'étude exaspéré, ou bien il développe un intérêt compulsif pour le livre. Pris d'un accès de paranoïa, il est persuadé (à raison) que l'ouvrage cherche activement à le dissuader de son étude. Déjouer les manigances du livre pour réussir à le lire devient une obsession pour lui. Quel que soit le plan que le lecteur finit par mettre au point, le Livre de Iod finit par se soumettre à sa volonté, révélant son contenu sans autre perturbation. Mais une fois l'ouvrage terminé dans un enthousiasme délirant, une véritable catastrophe personnelle frappe le lecteur. Ce revers peut être la mort d'un être cher, la destruction de l'œuvre de toute une vie ou l'échec professionnel, en fonction de ce qui est le plus important à ses yeux. La tragédie est encore renforcée par la certitude qu'elle aurait pu être évitée ou limitée si seulement le lecteur n'avait pas investi autant de temps dans la lecture de l'ouvrage.

Par ailleurs, le Livre de Iod semble toujours s'égarer après avoir été lu. Peut-être est-ce la raison pour laquelle on prétend que l'original est perdu depuis des siècles. Comment considérer un livre qui n'apparaît que pour un court moment, plonge celui qui le lit dans le malheur, puis disparaît à nouveau de la circulation jusqu'à ce que sa prochaine victime soit révélée ? L'édition Negus n'a pas d'effets particuliers à la lecture.

Le Livre de Dzyan

Je ne sais pas où je suis. Des tours, des tours étranges. Des formes arrachées à la roche avec une violence primitive. Entre les deux, la poussière. Tombant en silence depuis des éons, virevoltant à nouveau vers le ciel, flottant librement dans une ronde incompréhensible. La lumière des étoiles transperce l'obscurité, s'effiloche sur les surfaces et les angles, comme des billes qui s'éparpillent. Je cherche mon chemin entre les ombres pétrifiées et les géants tordus de douleur, figés dans leur chagrin depuis des temps immémoriaux.

Tout est calme.

Les particules élémentaires – poussières, étoiles ? – tombent sans bruit sur mes épaules où elles s'illuminent en lignes délicates avant de s'éteindre. Je marche d'un pas sûr, suivant une balise invisible dont je ne connais pas l'origine. Est-ce bien moi ? Il semble bien que oui, mais les sentiments et les pensées ne me sont pas familiers. Je suis un étranger pour moi-même. Je me retourne et mes empreintes disparaissent lentement dans le sable blanc. Roche noire et sable blanc. Le contraste me brûle les yeux, et pourtant – il m'apaise. Quel silence. Devant moi, des doigts se dressent vers le ciel obscur, immobiles et silencieux. Colonnes silencieuses au coeur de la danse de la poussière, qui chancelle et roule éternellement. Je les dépasse, ils disparaissent dans le néant d'encre et sont bientôt oubliés, avant même que je ne me sois éloigné. Obscurité devant moi, obscurité derrière moi. Autour de moi – une lumière chaude. C'est la poussière. Elle tourbillonne autour de moi comme du plancton, brille d'une énergie intérieure et m'illumine, illumine la route. Poussière, mon amie.

Plus loin.

Des dunes claires qui jaillissent du néant violet. Le vent souffle sur elles. Où vais-je ? Serait-ce… ?

Plus loin.

Je remonte mes vêtements, le sable fait un bruit de carillon sous mes pieds. À travers le miroir. Est-ce bien moi ? C'est moi.

Musique. La musique des sphères. S'arrêter. Ne pas s'enfuir. Une harpe, les notes coulent sur le sable, délicats, clairs, violets. La poussière danse. Ding ding.

Plus clair.

Dans le cercle, un savoir ancien. Ça commence. Maintenant.

Elle est là. Scintillante, illimitée, omniprésente, éternelle. L'idée platonicienne du livre. La poussière danse. J'avance. Le livre. Je. Suis. Le. Livre.

Notes : Sur les paroles prononcées par le peintre François Laulnay dans un accès de fièvre, prises par sa sœur Antoinette. Noël 1897, Montmartre, Paris

Laulnay, affaibli par la tuberculose et la consommation d'opium, est mort peu après sans être sorti de son délire enfiévré.

Ils m'avaient autorisé à jeter un œil aux stances de Dzyan – tu peux sûrement imaginer quelles émotions j'ai connues quand j'ai découvert qu'on pensait m'accorder cet honneur ! J'ai accepté sans hésitation, bien sûr, et le cœur joyeux. Pourtant, j'ai ressenti aussi un certain malaise dont je n'aurais pas vraiment su expliquer l'origine. Après avoir accompli le rite de purification et les douze actes de déférence, j'ai été convoqué par un

gong de bronze dans la salle de l'existence. Mes guides m'y attendaient déjà : soixante-quatre moines vêtus de robes brunes, le visage caché par leur capuche. Sans un mot, ils m'ont placé au milieu de leur groupe, et nous sommes descendus dans les profondeurs en traversant Noosh Na'Kaal, la porte. Tu sais à quel point le monastère est grand, tu y as toi-même été plusieurs fois ; mais bien qu'il soit possible de marcher des journées entières à travers ses couloirs et ses salles sans jamais entrer deux fois dans la même pièce, je peux t'assurer que le monastère n'est qu'une fraction de ce qui se cache dans les montagnes. Nous nous sommes enfoncés toujours plus bas, nous avons descendu des marches interminables et traversé d'antiques couloirs. De loin en loin, une torche solitaire au mur éclairait faiblement notre chemin, mais nous avons fait la majeure partie du trajet dans l'obscurité la plus noire, seuls avec nos pensées et le bruit de nos pas. Mais l'étroit tunnel en pierre a fini par s'élargir et notre groupe s'est arrêté. À la lumière de braseros où brûlait de la myrrhe, j'ai vu que nous nous trouvions dans une petite salle circulaire. Devant nous se dressait une porte de bois cerclée de fer, couverte de signes indéchiffrables. Sans un mot, l'un de mes compagnons m'a fait signe d'avancer seul et d'ouvrir la porte. Je me suis lentement avancé vers elle, j'ai saisi sa poignée de fer – et je l'ai ouverte. J'ai laissé le monde derrière moi disparaître de ma conscience dès que je suis entré dans la petite chambre et que la porte s'est refermée derrière moi. J'étais seul. La chambre était ronde comme son antichambre, et vide, à l'exception d'un bureau qui se trouvait au milieu. Sur le bureau, une bougie était placée sur un support de métal noir terni. À côté d'elle, un rouleau de parchemin dans son étui de cuir : les stances de Dzyan. Je savais qu'elles étaient là, qu'il ne pouvait s'agir que d'elles, et pourtant j'ai ressenti une sorte de déception vague. Je m'attendais à un halo lumineux, à une aura mystérieuse, à l'odeur de la connaissance – quelque chose de ce genre. Quelque chose qui aurait déjà suggéré le caractère unique des stances, et pas un simple rouleau. Je me surpris à me demander si mes attentes n'avaient pas été trop élevées. Mais je n'aurais pas pu être plus dans l'erreur. Je sais à présent que mes attentes n'avaient au contraire été que trop humbles.

Cependant, je n'en étais pas encore conscient à l'époque. Je me suis donc approché du rouleau, j'ai ouvert le couvercle de l'étui et sorti le rouleau de parchemin. Je l'ai déroulé, impatient de découvrir son contenu. Mais je suis tombé à genoux, saisi d'horreur, dès le premier caractère. Lorsque j'ai reconnu le premier mot, tout mon être s'est empli d'horreur en comprenant à quel point j'étais misérable et insignifiant. Une indicible horreur s'est emparée de moi et a manqué de me faire perdre complètement la raison. Je me suis réveillé dans un cri terrible.

Extrait d'une lettre du globe-trotter Randolph Carter, achetée aux enchères par un inconnu à Boston à 1929, avec d'autres lettres de sa succession.

À propos du Livre de Dzyan

…Ô fils de la Terre, écoutez vos professeurs – les astres solaires. Apprenez qu'il n'existe là-bas ni haut, ni bas, car tout est un… l'engeance de la Sombre Mère emplit le cosmos. Une grande bataille a été livrée entre Ceux de l'intérieur et Ceux de l'au-delà, et les massacres eux-mêmes devaient lutter pour trouver leur place tandis que la semence des dieux surgissait partout, encore et encore.

Passage pris au hasard, anonyme, manuscrit anglais, XVIe siècle.

L'existence réelle de l'ouvrage de Dzyan (prononcez « Tsonne ») n'a pu être prouvée à ce jour. D'origine atlante, on prétend qu'il s'agirait du « plus vieux livre du monde ». D'après une tradition ancienne, la plus ancienne version connue – qu'on appelle aussi parfois *Versets de Dzyan* – aurait été écrite en senzar, l'antique langue des Atlantes, sur des feuilles de palmier. Les premiers chapitres du livre auraient même été apportés sur Terre de Vénus quand ses habitants sont venus enseigner aux humains. Cet ouvrage est probablement le premier volume de commentaires sur le *Kiu-Té*, une série de livres conservés à Shigatse dans la province de Tsang au Tibet, censée être la source de tous les écrits religieux. Le *Livre de Dzyan* affirme décrire l'histoire du monde depuis ses débuts, y compris celle des civilisations préhistoriques de l'Atlantide, d'Hyperborée, de Lémurie, de Lomar et d'autres encore. De plus, il décrit une cosmologie d'univers et de mondes emboîtés ; ces univers sont régis par des hiérarchies de multiples dieux solaires servis par des esprits angéliques. La thèse principale du livre est que les espèces inférieures peuvent atteindre un statut supérieur grâce à une évolution métaphysique.

La version atlante

Certains pensent que l'original atlante existe toujours. Selon les versions, il serait caché dans un temple secret au Tibet ou possédé par un moine inhumain quelque part sur le Plateau perdu de Leng. En outre, les grandes bibliothèques de la Chine impériale pourraient avoir contenu des copies du livre ; mais si c'est le cas, ces copies ont disparu depuis longtemps. D'autres prétendent que le livre a été détruit il y a bien longtemps, et que son contenu ne peut être enseigné que dans des visions et des rêves. Ceux-ci seraient

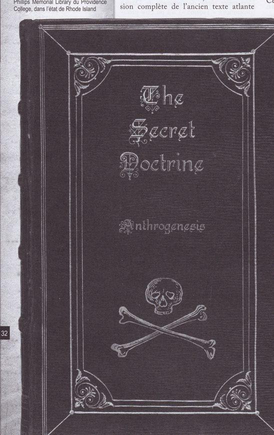
dispensés par un groupe connu sous de multiples noms comme « les Maîtres », les « Frères » ou « les Mahatmas ».

Ce genre de révélations ne se produit en général qu'après des années passées en recherches assidues en quête de l'illumination personnelle. Les Maîtres apparaissent aux élus pendant leur sommeil ou lors d'un voyage astral, comme des personnages vêtus de robes indiennes ou tibétaines. Une fois qu'une personne s'éveille d'un rêve ou d'une vision, elle doit noter les expériences qu'elle a vécues le plus vite possible, ou les connaissances acquises disparaissent bientôt de sa mémoire. Bien qu'un seul rêve suffise à transmettre le contenu intégral de l'ouvrage, il faudrait environ douze semaines de travail ininterrompu pour tout noter (et même ainsi, quelques rêves seraient nécessaires pour se rafraîchir la mémoire). Seule la version complète de l'ancien texte atlante contient les sortilèges et les informations sur le Mythe décrits ci-dessous.

Une théorie affirme que les Maîtres seraient d'antiques prêtres ou mages atlantes habitant dans la cité souterraine de Shambhala, située sous le Tibet. De là, ils projettent leur corps astral à travers les dimensions. Certains disent que seul leur esprit se trouve sur cette terre pour partager leurs précieuses connaissances. D'autres prétendent que ces rêves et ces visions sont envoyés par une race extraterrestre que nous ne connaissons que comme « les Anciens ».

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 9
SAN : 1

The Secret Doctrine, exemplaire de la Phillips Memorial Library du Providence College, dans l'état de Rhode Island



La version multilingue

Cette version a été découverte en 595 dans une grotte proche de la frontière tibétaine. Elle a beaucoup circulé avant d'être offerte en 1902 par un missionnaire au Wharby Museum. Le livre est écrit dans un mélange de chinois, de sanskrit et de pnakotique. Pour le comprendre, le lecteur doit réussir un jet dans chacune des langues.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1

Les versions chinoise et sanskrite

Les grandes bibliothèques de Chine et du Tibet ont possédé des exemplaires en chinois et en sanskrit, mais toutes ont disparu depuis longtemps. L'un d'eux se trouve toujours dans un petit temple du massif montagneux tibétain du Karakorum, et un autre dans une grotte secrète près d'Okhee Math dans l'Himalaya.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 7
SAN : 1

Le manuscrit anglais

Ce manuscrit anglais, incomplet et semé d'erreurs, circule depuis le XVIe siècle. Malgré l'absence de preuves solides, plusieurs chercheurs suggèrent que les fréquentes références aux « anges » dans le manuscrit indiquent que le docteur John Dee pourrait en être l'auteur.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 3
SAN : 1

La version de Madame Blavatsky

Cette édition est apparue pour la première fois en 1888, dans le livre *The Secret Doctrine* de Madame Blavatsky (La Doctrine secrète). Cette version souffre de la volonté de Blavatsky de rivaliser avec la science de son temps, ce qui entraîne la perte d'une part non négligeable de la sagesse originelle du texte. Plus de détails sur *La Doctrine secrète* figurent dans la partie de ce supplément dédiée aux ouvrages occultes.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : le livre ne contient aucun élément lié au Mythe de Cthulhu.
SAN : 0

Une étude du Livre de Dzyan

Rédigé par Joachim Feery et publié à compte d'auteur vers 1930. Ce mince ouvrage contient nombre des légendes qui figurent dans l'original.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Mythe : 4
SAN : 1

Sortilèges

Atlantis est célèbre pour avoir été le berceau de la sorcellerie et de cultes innombrables. Une édition complète atlante devrait donc contenir des dizaines de sorts. Le gardien devrait garder en tête que les « Maîtres » invisibles ne révèlent que les connaissances qu'ils jugent nécessaires. L'édition chinoise et la version multilingue contiennent les sortilèges suivants : Contacter les Maîtres*, Convoquer l'Enfant des Bois (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Convoquer l'Esprit de l'Eau (Contacter un Profond), Convoquer l'Esprit du Feu (Invoquer/Contrôler un Vampire de feu), Convoquer l'Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Convoquer le Marcheur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel) et Vision Onirique (Contacter Cthulhu). Contacter les Maîtres, Convoquer l'Esprit de l'Eau et Convoquer l'Esprit du Feu sont absents du manuscrit anglais. Les oeuvres de Blavatsky et Feery ne contiennent aucun sortilège.
* = nouveau sortilège.

Spécificités

L'étude du manuscrit anglais permet de faire un jet d'expérience pour la compétence *Occultisme*. De plus, tous ceux qui reçoivent des rêves et des visions envoyés par les Maîtres obtiennent aussi la capacité de lire la langue oubliée de l'Atlantide, le senzar. La valeur initiale de la compétence *Langue du Mythe (Senzar)* est de 1d6 +1 %. Le gardien doit réfléchir à la fois à la vraie nature des Maîtres et aux conséquences pour ceux qui entrent en rapport avec eux.
Comme indiqué plus haut, le *Livre de Dzyan* de Blavatsky ne donne aucune connaissance liée au Mythe, mais il permet malgré tout d'augmenter son *Occultisme* de 1 %.

Optionnel : Le Livre de Dzyan en jeu

Les effets d'une étude rapide

Le *Livre de Dzyan* peut aussi bien refuser de révéler ses secrets à un lecteur (un visiteur ?), sans que celui-ci y puisse quoique ce soit, qu'offrir l'intégralité des connaissances qu'il contient dès la première lecture rapide. Mais les souvenirs de sa lecture s'effacent rapidement une fois réveillé, ce qui oblige le lecteur à noter soigneusement les expériences vécues en rêve pour pouvoir y accéder par la suite. En fait, les souvenirs ne durent pas assez longtemps pour tout coucher sur le papier, si bien que toute une série de visites oniriques (une étude complète, en somme) est nécessaire pour obtenir des résultats significatifs.
Seules les éditions asiatiques ont cet effet, puisque le *Livre de Dzyan* anglais n'est « qu'un » ouvrage du Mythe classique.

Les effets d'une étude détaillée

Aucune affirmation un tant soit peu générale n'est possible à ce sujet. Les témoignages de voyageurs oniriques sur le *Livre de Dzyan* sont de natures si différentes et contradictoires que tout semble possible. Leurs déclarations ne se recoupent que sur un point : il semblerait que le *Livre de Dzyan* choisisse lui-même ceux qui auront le droit de l'étudier. Tous les rêveurs confirment avoir cherché le livre (et encore, pas toujours !) sans avoir réussi à l'atteindre par leurs propres moyens. Mais tous ont été soumis à une sorte de rite de sélection par l'ouvrage, sans aucune possibilité d'influer sur sa décision finale.
Dans de nombreux cas (même si les contre-exemples ne sont pas rares non plus), les rêveurs Tombent à la fin de leur étude dans un sommeil surnaturel qui n'offre ni rêves, ni repos. Nombreux sont aussi ceux qui ne reviennent jamais de leurs études dans les Contrées du Rêve. On ne peut guère que spéculer sur leur sort.
Là aussi, seules les éditions asiatiques ont ces effets, puisque le *Livre de Dzyan* anglais n'est « qu'un » ouvrage du Mythe classique.

Ainsi les huit Sages se rencontrèrent au pied de la montagne interdite à tout autre qu'aux Dieux, et chacun d'eux avait une histoire sur cette période et ce monde, tels qu'il les avait vus dans ses visions. Le continent de Mu s'étendait devant leurs yeux dans toute sa diversité, tel qu'il était avant sa destruction par Ghatanothoa et les Grands Anciens. Ils entendirent alors parler des cavernes profondes et obscures qui se trouvent en partie dans l'Alcheringa et en partie sur un continent désert; ils entendirent parler du bannissement des grands sages de Vith hors de la Terre, et de leur retour qui se ferait plus tard sous une autre forme; ils entendirent parler des cauchemars devenus réels de Haon Dor; ils pleurèrent Hyperborée enfouie sous la glace et écoutèrent la légende d'Ubbo Sathla, le père de la vie, qui rumine maintenant, mutilé et blessé, sa vengeance contre ceux qui l'ont enchaîné.

=

Alors qu'ils s'approchaient des pentes de la montagne, un jeune homme aux boucles brunes s'approcha d'eux. Il était légèrement vêtu et son corps semblait sorti d'un rêve de perfection. Il tenait négligemment un bâton dans ses mains délicates et parfaites. Mais aussi parfait et aussi séduisant qu'il ait été, sa peau était trop blanche et son visage trop lisse et il ressemblait plus à une pierre, incapable de décider si elle est inerte ou pleine de vie. Pourtant ils sentaient que rien ni personne n'aurait pu le tirer de ses rêves, car ce jeune homme était un dieu sombre.

Le Livre de Dzyan, manuscrit chinois du haut Moyen Âge, conservé dans un temple au Tibet. Auteur inconnu.

Dès qu'il fut arrivé auprès d'eux, ils s'adressa à eux d'une voix agréable. Mais ils s'indignèrent du fait qu'il se mêlât à eux, car ils avaient senti en lui un vice plus noir que tout ce qu'ils avaient jamais vu, à l'exception peut-être d'Azathoth qui vit au cœur de l'univers. Ils avaient reconnu en lui Hypnos, le dieu du sommeil. Pourtant il ne prêta aucune attention à leurs objections. Il parla de ces choses qui s'insinuent sans cesse dans le monde éveillé et inversement, si bien que les frontières disparaissent et personne ne sait plus s'il est encore lui-même ou simplement un reflet de lui-même dans un rêve. Il conta l'histoire des marionnettes qui pensaient être vivantes, et demanda aux Sages comment ils pouvaient être si sûrs que ce n'était pas lui qui était réel tandis qu'ils n'étaient que des figures étranges dans ses rêves. Il parla encore de la cité errante sous la lune verte, où des créatures grenouilles font des rondes éternelles entre d'étranges monolithes en l'honneur du Dévoreur ultime. Ces êtres sont à la fois immortels et mortels, car ils ont survécu aux rêves inassouvis des peuples qui les avaient attaqués. Étant eux-mêmes plus des rêves que des choses du monde éveillé, leur ville maudite errait de monde en monde sous la lune verte, et ils s'abattaient sur ses mondes et se nourrissaient d'eux et de leur énergie vitale jusqu'à les avoir complètement épuisés.

Les fragments de Celæno

Cher Professeur Armitage,

Mon étude des « Fragments de Celæno » de Laban Shrewsbury est terminée. Vous trouverez mon rapport ci-dessous, mais voici déjà ma recommandation pour le statut de cet ouvrage en bibliothèque : Je vous exhorte à laisser les « Fragments de Celæno » sous clef et à interdire leur accès au public. Le contrôle par la direction de la bibliothèque des consultations du livre est à mes yeux une nécessité absolue.

Les fragments traitent de thèmes qui nous sont déjà connus par le N. La classification des différentes entités semble cependant forcée et nos connaissances actuelles ne nous permettent pas de la vérifier, notamment en ce qui concerne l'organisation en panthéons élémentaires. Sa simplicité paraît aussi excessive.

Malgré ces critiques, l'ouvrage de Shrewsbury donne une solide introduction sur ces sujets. Bien que son style soit clair et sa grammaire parfaite, de longs passages des Fragments restent confus et difficilement compréhensibles du fait de leur contenu obscur.

Comme dans le cas du N, la lecture de l'ouvrage s'accompagne d'effets secondaires de multiples natures. La température des Fragments reste constante à 2,4°C ; les mots du texte restent imprimés sur la rétine quelques secondes après avoir été lus, ce qui ralentit considérablement le rythme de lecture.

Par ailleurs, le livre « chante » chaque fois qu'il est ouvert. Ce « chant » est un son à peine modulé, situé juste sous la limite audible. Aucune explication scientifique n'a pu être trouvée à ce phénomène. Un enregistrement de trois minutes représentatif de ce « chant » est joint à cette lettre sous la forme d'un cylindre de phonographe.

Une analyse chimique a révélé une composition inhabituelle de l'objet : le document contient un pourcentage remarquablement faible de matières biologiques comme la cellulose (environ 81 %), mais sa teneur en métal est extrêmement élevée (!) : 17 % d'aluminium, et environ 2 % d'un métal inconnu. Ce dernier explique probablement les perturbations significatives du champ magnétique naturel que créent les Fragments : dans les environs immédiats du livre (de 0,7 m à 1,2 m selon l'heure de la journée), ce champ magnétique n'est plus orienté vers le nord, mais vers l'ouest.

Je tiens également à souligner que les effets produits par la lecture des Fragments ne sont pas comparables en intensité avec ceux qu'entraîne l'étude du N, mais qu'ils placent malgré tout l'ouvrage de Shrewsbury dans la catégorie des livres qui devraient rester inaccessibles pour d'autres raisons que leur simple contenu. Pendant que je l'étudiais, ma température corporelle a chuté en moyenne de 2,4° C (notez la coincidence avec la température de l'ouvrage), la nourriture que j'ai consommée a toujours pris un goût métallique, et mon corps a acquis de faibles propriétés magnétiques. Des maux de tête persistants et des saignements de nez répétés ont complété les conséquences physiques de la lecture. Il est possible que d'autres effets secondaires qui m'échappent existent, puisque le docteur Ephraïm Sprague ne doit remettre ses conclusions que le lundi 2 septembre.

En ce qui concerne les conséquences psychologiques de cette étude, le docteur Charles Deleyne a pu m'assister comme prévu, si bien que des accès d'anxiété sporadiques ont été les seuls effets indésirables à noter.

J'insiste en conclusion sur ma recommandation : les « Fragments de Celæno » ne doivent pas être laissés en accès libre. Il faut au contraire les placer sous un contrôle strict de la direction de la bibliothèque. Je conseille de plus de ne pas publier les résultats actuels et futurs, et de faire disparaître les livres concernés du catalogue de la bibliothèque afin d'éviter des incidents semblables à ceux d'août dernier.

Je reste votre dévoué
Dr Daniel S. Farshtey

Recommandation sur le statut au catalogue des « Fragments de Celæno », par le docteur Daniel Farshtey Scott, assistant chercheur du Département d'Occultisme et de Sciences marginales de l'Université Miskatonic à Arkham, Massachusetts.

Datée du 30 août 1929 et adressée au docteur Henry Armitage, conservateur de la bibliothèque Miskatonic. Le docteur Farshtey est parti suivre une cure de six semaines à la mi-septembre 1929, pour récupérer d'une pneumonie, mais il a dû interrompre la cure prématurément à cause d'une détérioration de sa formule sanguine qui exigeait un autre type de traitement. Il est décédé le 12 mai 1930 d'une leucémie, sans doute causée par l'accumulation dans sa moelle osseuse d'un métal inconnu proche du cadmium. L'Université Miskatonic a spontanément versé à la veuve du docteur Farshtey une compensation financière dont le montant est inconnu.

À propos des Fragments de Celæno

Bien que des sages affirment le contraire, il reste difficile d'imaginer qu'un mal aussi cosmique puisse exister sans contrepoids bénéfique ; pour ma part, je ne peux tout simplement pas l'envisager.

Docteur Laban Shrewsbury, 1915.

Cet ensemble de notes manuscrites a été rédigé par le docteur Laban Shrewsbury, qui l'a déposé à la bibliothèque de l'Université Miskatonic à Arkham en 1915, peu avant sa disparition mystérieuse. L'auteur écrit avoir mené ses recherches dans une bibliothèque étrange du lointain système solaire de Celæno. Celæno est l'une des

sept étoiles visibles depuis la Terre parmi les Pléiades, un amas d'étoiles dans la constellation du Taureau. Les *Tessons d'Eltdown* et certains des *Manuscrits Pnakotiques* les plus récemment découverts complètent certaines lacunes des *Fragments de Celæno*, ce qui a mené certains chercheurs à conclure que ces trois corpus de textes n'étaient que des parties d'un ouvrage bien plus ancien. Dans un style précis et sans fioritures, Shrewsbury décrit un panthéon de dieux inconnus, parmi lesquels les « êtres éthérés » Azathoth et Yog-Sothoth et les êtres élémentaires Nyarlathotep (terre), Cthulhu (eau), Cthugha (feu) et Ithaqua (air). Bien que d'autres spécialistes comme par exemple le Comte d'Erlette corroborent certaines des convictions de Shrewsbury, la plupart des scientifiques considèrent les *Fragments* comme l'œuvre d'un homme tentant désespérément d'organiser le chaos qui menaçait de le dévorer. Shrewsbury les a complétés par quelques remarques sur la grande bibliothèque de Celæno, dont des renseignements sur les connaissances qu'on peut y découvrir comme sur les dangers qui y rôdent.

Les notes de Shrewsbury

De l'avis des dirigeants de l'Université Miskatonic, ces notes sont extrêmement embarrassantes. Elles n'ont donc jamais été publiées. En outre, seuls le personnel de l'Université et les personnes ayant reçu une autorisation spéciale du conservateur de la bibliothèque peuvent accéder aux notes. Les *Fragments* sont une compilation d'une cinquantaine de pages de notes frénétiques et de gribouillis ésotériques sommaires. Certaines des pages sont étrangement décolorées et leurs bords semblent inexplicablement fragiles et carbonisées, bien qu'elles ne soient pas réellement brûlées.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 9
SAN : 1

Les *Fragments de Celæno* de Tuttle

Ce recueil issu de la collection d'Amos Tuttle est entré en possession de l'Université Miskatonic en 1936. On y trouve une bonne partie des *Fragment de Celæno*, ainsi que des textes supplémentaires fournis, dont notamment un « code de R'lyeh ».
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1

Sortilèges

Les notes contiennent cinq sortilèges différents, mais aucun n'est signalé en tant que tel : seule une lecture attentive des notes permet de les découvrir ! Chaque sortilège doit être identifié séparément grâce à un jet sous la compétence *Mythe de Cthulhu*, sans quoi ses effets restent inconnus. Les sortilèges en question sont : Appeler Cthugha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Enchanter un sifflet, Invoquer/contrôler un Byakhee et Signe des Anciens. Le livre de Tuttle ne contient que Invoquer/contrôler un Byakhee.

Spécificités

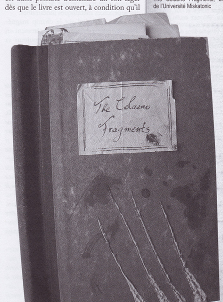
L'étude des notes de Shrewsbury permet de faire des jets d'expérience pour les compétences *Occultisme* et *Sciences formelles (Astronomie)*. L'étude de l'ouvrage de Tuttle permet de faire un jet d'expérience pour la compétence *Occultisme* ainsi que d'acquérir la compétence *Langue du Mythe (Glyphes de R'lyeh)* avec une valeur initiale de 20+1D10 %.

Optionnel : Les Fragments de Celæno en jeu

Les effets d'une étude rapide

Il suffit de tenir l'ouvrage en main même un court instant pour sentir qu'il est extrêmement froid. Sa température dépasse à peine 0°C, et aucun élément ne fait exception, ni la couverture, ni les pages, ni les signets. Il est aussi possible d'entendre un son léger dès que le livre est ouvert, à condition qu'il

The Celaeno Fragments, bibliothèque de l'Université Miskatonic



Le docteur Laban Shrewsbury (1864-?)

Cet anthropologue américain bien connu est originaire de Baraboo, dans le Wisconsin. Il fait ses études avec Edward Tylor au Musée d'Oxford, où il se spécialise dans la mythologie et l'art de l'Océanie (bien qu'il n'ait apparemment jamais visité cette région). En 1903, on lui propose d'occuper la nouvelle chaire d'anthropologie de l'Université Miskatonic. Au bout de quelques années, il réduit ses activités d'enseignant pour se consacrer à la recherche. Il est l'auteur de plusieurs livres, dont l'essai scientifique *Investigation into the Myth-Patterns of Latter-Day Primitives with Especial Reference to the R'lyeh Text* (Enquête sur les structures mythologiques des peuples primitifs contemporains en référence au Texte de R'lyeh). Shrewsbury disparaît sans laisser de trace en 1915, après avoir dit qu'il partait faire une petite promenade.
Bien qu'il soit considéré comme mort, Shrewsbury passe les années suivantes à étudier dans la grande bibliothèque de Celæno, et à traquer divers cultes de Cthulhu sur Terre. En se faisant passer pour un parent inexistant, Shrewsbury réussit à conserver sa maison d'Arkham grâce à l'aide de l'avocat E.E. Saltonstall, qui ne se doute de rien. Il visite régulièrement son étude dans le plus grand secret, pour utiliser sa bibliothèque. En 1935, il revient pour terminer son travail sur *Cthulhu dans le Necronomicon*. Il meurt apparemment en 1938 lors d'un incendie, mais on l'a revu de nombreuses fois depuis, partout dans le monde. Shrewsbury est un homme robuste aux longs cheveux blancs et aux sourcils broussailleux. Son nez aquilin et son menton proéminent suggèrent immédiatement une immense force de caractère. Il porte toujours des lunettes de glacier presque opaques. Un accident lui a coûté la vue. Depuis, Shrewsbury perçoit le monde grâce à un mélange de magie et de perception extrasensorielle.

n'y ait aucun bruit aux alentours ou en réussissant un jet d'*Écouter* avec un malus de 20 %.

Les effets d'une étude détaillée

Le docteur Laban Shrewsbury a écrit cet ouvrage dans une bibliothèque du lointain système solaire de Celæno. C'est le papier utilisé qui est responsable de toutes les conséquences de la lecture. Il est particulièrement nocif: enrichi en un métal proche du cadmium que l'on ne trouve que dans le système de Celæno, il sécrète en permanence des traces minimes de cet élément. Le métal passe dans le système circulatoire du lecteur par les mains, et s'accumule dans la moelle osseuse. Il y remplace peu à peu le calcium, ce qui provoque des complications graves: rétrécissement douloureux de l'os, nausées et vomissements, leucémie.
L'intoxication par le métal de Celæno possède d'autres effets secondaires notables. Elle provoque ainsi une chute de la température moyenne du corps, qui peut aller jusqu'à l'hypothermie; une saturation métallique du sens du goût; et l'apparition autour du lecteur d'un léger champ magnétique, qui ne suffit pas à attirer des objets métalliques mais peut faire que les plus petits (trombones, aiguilles, etc.) restent attachés à la peau. Cette attraction reste très faible, et une secousse vigoureuse permet de se débarrasser des appendices métalliques indésirables.
Les effets du métal sur le champ magnétique terrestre peuvent varier légèrement en amplitude, mais ils provoquent toujours sa réorientation vers l'ouest.

Chronique de Nath

Puis-je encore Non, l'écriture aussi m'a été ôtée - les caractères se transforment devant mes yeux pour former ces mots qui me poursuivent sans aucun répit. Je sais que MES mots sont bien là, mais ils me sont aussi inaccessibles que si je ne les avais jamais écrits. Bien que je puisse encore voir et entendre, ma punition est pire que si j'étais sourd et aveugle, car je souffre autant que si je l'étais, mais sans pouvoir profiter de la bénédiction que cela représenterait. Car ce serait une bénédiction, oui! Un esprit sourd et aveugle plane dans l'obscurité et le silence éternels, tandis que je suis tombé dans un chaos de murmures où je ne peux distinguer que les mots qui me tourmentent. Un univers dans lequel Nath existe ne peut être que fou, et je serais plus ignorant, mais plus heureux, si je n'avais jamais entendu parler du pays des trois soleils.
J'aurais pu – avec le temps – supporter le murmure des voix, mais que tout devienne une projection d'un texte qui n'aurait jamais dû être écrit, et que toutes les surfaces du monde me crient le contenu de ce livre – cela, c'est insupportable. J'aurais pourtant pensé que ce serait l'inverse, que je souffrirais bien plus des voix que des tortures de mon sens de la vue, mais maintenant je sais que j'avais tort. La voix est horrible, sa façon monotone, asexuée, implacable de réciter sans cesse ces choses que je ne veux plus savoir. Mais avec un peu d'entraînement – un peu? Beaucoup, oui! – on peut la reléguer à l'arrière-plan et la noyer par la force de l'imagination. Si je me concentre, elle cesse un moment d'être porteuse de sens et devient un bruit incompréhensible - incompréhensible: oh, que ce mot est doux à mon oreille! Incompréhensible, incompréhensible, incompréhensible, incompréhensible. Elle devient alors une partie de moi-même, comme le bruit de ma respiration, et cesse ainsi de me déranger. Et même si le bruit disparaît bien trop tôt et que la voix revient bien trop vite – s'il n'y avait que cela, ma situation serait terrible mais pas désespérée. Mais les mots qui sont devenus tout mon univers me tuent. Je ne lis plus le livre, mais je dois toujours relire la Chronique, car elle est partout, elle est devenue le monde entier. Ses mots et ses phrases passent sans cesse devant moi: les murs, les chaises, les tables, et même l'encrier et la plume avec laquelle j'écris sont devenus ses pages. Même quand je ferme les yeux, je ne peux lui échapper, car ses phrases flamboient blancs sur le noir de mes paupières fermées et défilent devant mon esprit torturé, comme les colonnes interminables d'une armée fantomatique. Et à chacun de leur pas, ma raison s'effrite un peu plus.
Je ne supporte plus la Chronique, je ne supporte plus de la lire et de l'entendre. Mais je n'ai pas encore le courage d'appliquer la seule solution que je voie pour échapper à la folie. Ai-je déjà écrit « échapper », le mot apparaît-il maintenant deux fois sur la feuille? Je ne sais pas et je ne peux plus le vérifier, car le mot s'est déjà transformé en l'un de ses mots et torture mes yeux comme les millions qui l'ont précédé.
Il n'y a aucune autre solution. Je dois oser, oser mutiler mes sens pour conserver ma raison.
La douleur est à peine supportable. Je saigne des deux oreilles, mais cela m'aide. Le silence! Comme le vide silencieux peut être merveilleux! Seuls mes yeux me tourmentent, mais plus pour très longtemps. À quoi bon voir quand tout ce que l'on voit est corrompu?
Sourd. Aveugle. Il est étrange d'écrire dans l'obscurité totale, mais le prix n'était pas trop élevé. La Chronique n'est plus.
Cela recommence! Elle est dans mon esprit! Partout!

Texte figurant sur une feuille de papier trouvée sur le bureau de l'antiquaire Marek Kiewicz de Kœnigsberg, le 4 mars 1866. Kiewicz s'était pendu au plafonnier de cette pièce. Auparavant, il s'était crevé les yeux et les oreilles, apparemment à l'aide d'un coupe-papier que la police a retrouvé sur le plancher.

À propos de la Chronique de Nath

Et c'est ainsi que l'année de la chèvre noire une ombre descendit sur Nath/comme il ne devrait pas en exister sur Terre/et d'une forme que jamais des yeux n'avaient contemplée sur Terre.

Et elle se nourrissait des âmes des hommes, et ceux/qu'elle dévorait/étaient attirés et aveuglés par des rêves/jusqu'à ce que l'horreur et la nuit sans fin les emportent. Ils ne voyaient pas/ce qui les rongeait/car l'ombre changeait sa forme trompeuse pour prendre celle/de choses que les gens connaissaient déjà ou dont ils rêvaient/et seule la liberté semblait manquer au pays des trois soleils.

- Rudolf Yergler, 1653.

Ce livre est l'œuvre de Rudolf Yergler, mystique et alchimiste allemand resté inconnu à son époque. Yergler a été frappé d'une cécité inexplicable quelques semaines après avoir achevé son livre en 1653. L'ouvrage raconte l'histoire de la lointaine terre de Nath, « le pays des trois soleils ». Certains experts pensent que Nath pourrait être un autre nom pour la tristement célèbre vallée de Pnath, mais les descriptions des deux endroits son trop différents pour que cette thèse soit crédible. D'après la *Chronique*, Nath pourrait être le berceau des Choses Très Anciennes – elles font aussi référence à un artefact des Choses Très Anciennes, connu sous le nom de *Sphères de Nath*. Outre les descriptions de Nath, ce livre contient également des fragments d'une litanie censée permettre de faire venir des créatures extraterrestres dans notre monde. Par ailleurs, un bref appendice traite des enseignements magiques d'un groupe de sorciers égyptiens, désignés collectivement sous le nom d'Hermès Trismégiste (un titre honorifique du dieu égyptien Thot). Si l'on en croit Clemens Alexandrinus, les livres hermétiques écrits par ce groupe auraient été au nombre de quarante-deux, et donc sacrés; tous auraient tous été perdus sans exception.

Chronik von Nath

L'ouvrage a été publié en Allemagne en 1655, dans un tirage réduit. En raison de son contenu choquant, voire même répugnant, la *Chronik* a rapidement été interdite par les autorités de Berlin, qui était encore une province indépendante à l'époque. Ces mêmes autorités ont jugé l'ouvrage si vil qu'elles ont fait interner Yergler, qui avait perdu la vue entre-temps. Il est resté en détention jusqu'à sa disparition dans des circonstances mystérieuses quelques années plus tard. Il ne reste même pas une douzaine d'exemplaires de la première édition de l'ouvrage.

Complexité: Complexe (70 %)
Durée: semaines
Mythe: 8
SAN: 1
Sortilèges: Appeau des démons (Convoquer/lier un Byakhee), Concocter le breuvage de l'espace, Dialogue avec la Chèvre Noire (Contacter Shub-Niggurath), Le Symbole antique (Signe des Anciens).

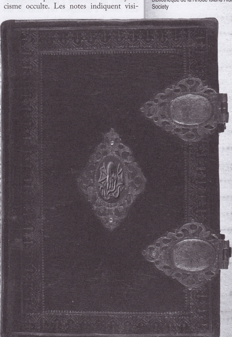
Chronicles of Nath

Après avoir été interdite à Berlin, la *Chronique de Nath* serait tombée dans l'oubli complet si James Sheffield n'avait pas traduit en 1781 l'œuvre de Yergler en anglais. Comme souvent avec les traductions, une quantité importante des informations contenues dans l'édition allemande a disparu dans la version de Sheffield. C'est pour cette raison que sa traduction est toujours librement accessible.

Complexité: Ardu (50 %)
Durée: semaines
Mythe: 4
SAN: 1
Sortilèges: Appeau des démons (Convoquer/lier un Byakhee), Concocter le breuvage de l'espace, Dialogue avec la Chèvre Noire (Contacter Shub-Niggurath), Le Symbole antique (Signe des Anciens).

Spécificités

Quelques exemplaires de l'édition originale de la *Chronique de Nath* contiennent aussi six feuilles d'une partition sans titre. Ces feuilles sont placées en vrac dans la reliure et l'ordre des pages n'est pas respecté. Dans le livre, Rudolf Yergler suggère à plusieurs reprises leur ordre correct, par des allusions nébuleuses qui illustrent bien son mysticisme occulte. Les notes indiquent visi-



La Chronique de Nath, exemplaire de la bibliothèque de la Rhode Island Historical Society

blement comment jouer une musique qui invoquerait les démons depuis leur royaume entre les astres. Pour trouver le bon ordre, il faut étudier l'ouvrage en profondeur (une étude rapide n'est pas suffisante), réussir un jet d'*Occultisme* et enfin réussir un autre jet d'*Intuition*. La nature de l'horreur invoquée par cette partition magique est laissée au choix du gardien. La musique pourrait par exemple ouvrir une porte vers Nath, le berceau des Choses Très Anciennes. Mais elle pourrait aussi bien imiter les flûtistes déments de la cour d'Azathoth et invoquer ainsi pour un court instant le maelstrom atomique destructeur (avec les conséquences désastreuses qu'on peut imaginer). Mais le violoniste maudit Erich Zann était lui aussi originaire d'Allemagne : peut-être a-t-il découvert son infernale dernière mélodie dans le livre de Yergler ? Si c'était le cas, le même destin tragique attendrait sans doute les autres mélomanes qui essaieraient de jouer la musique de Yergler.

Optionnel : La Chronique de Nath en jeu

Les effets d'une étude rapide

Au bout d'un moment passé à feuilleter la *Chronique de Nath*, le lecteur se met à entendre un murmure à peine perceptible, sans réussir à distinguer des mots ou des morceaux de phrase. Seul le lecteur perçoit ce phénomène, qui disparaît environ une heure après la fin de l'étude du texte mais reprend dès qu'on y revient. La lecture et l'étude de la version anglaise n'ont pas d'effet particulier.

Les effets d'une étude détaillée

Le murmure qui n'était qu'un bruissement lors de l'étude rapide de la *Chronique de Nath* est aussi présent lors d'une étude plus approfondie, mais il se fait plus audible. On le comprend dès lors sans difficulté : la voix froide et complètement monocorde qu'entend le lecteur récite le texte de la *Chronique*, exactement à la vitesse à laquelle il avance dans son étude. De plus, il découvre bientôt que la voix ne s'arrête pas quand il cesse d'étudier le texte, mais continue à réciter la *Chronique de Nath*. Une fois que le murmure l'accompagne en permanence, un autre corollaire vient s'ajouter à l'étude : le lecteur commence à s'imaginer que texte de l'ouvrage s'échappe hors du livre pour s'étaler d'abord sur les objets environnants, puis sur tous ceux qui se présentent à sa vue. Les objets concernés voient leurs couleurs remplacées par un blanc de parchemin, sur lequel on peut reconnaître sans peine les phrases de la *Chronique*. La coordination motrice du lecteur en souffre de plus en plus, car le texte est fluide et passe d'un objet à l'autre sans se soucier de détails aussi triviaux que les distances ou l'agencement de l'espace. Pour le lecteur, le monde semble être devenu majoritairement plat, comme s'il s'était transformé en un gigantesque livre dont il serait compliqué d'identifier les contours couverts de texte. Entre cet effet et la voix qui ne cesse de parler, le lecteur est presque entièrement coupé du monde. Il est alors condamné à poursuivre son étude de la *Chronique de Nath* sans interruption. Il n'arrive à trouver le sommeil que quand il s'effondre d'épuisement – et même ainsi, la voix peut l'en tirer n'importe quand.

Celui qui réussit à mener l'étude à son terme après des semaines de torture voit son ouïe et sa vue bien affaiblies (ses compétences *Écouter* et *Trouver objet caché* sont réduites de 15 points).

Les lecteurs qui étaient déjà sourds, ou qui le deviennent ou encore perdent la vue au cours de leur étude, ne sont pas à l'abri de l'impact : dans ce cas, la *Chronique de Nath* se grave d'elle-même dans leur esprit.

Cultes des Goules

Médecin : Avez-vous une idée de ce dont nous allons parler ?

Patient : Hé bien, je pense que c'est en rapport avec ces choses.

M : Pourriez-vous être plus précis ?

P : Euh, vous savez, les choses dans ma cuisine et tout ça.

M : Oui, c'est exactement à cela que je pensais. Étant donné que vous avez tout de suite su où je voulais en venir – trouvez-vous vos habitudes alimentaires inhabituelles ?

P : Vous savez, elles peuvent bien vous paraître répugnantes vues de l'extérieur, mais soyons honnêtes : une fois qu'un homme est mort, il n'est plus d'un point de vue purement juridique qu'un objet. Et ce n'est pas comme si j'avais fait du mal à quelqu'un : je n'ai jamais tué personne.

M : Mais personne ne prétend le contraire. Donc, pour revenir encore à ma question initiale, vous ne voyez rien d'inhabituel à la pratique qui consiste à manger des morts ?

P : Je reconnais que l'idée m'a d'abord paru farfelue, naturellement. Mais une fois qu'on prend conscience du caractère artificiel de cette réticence, la réponse à votre question ne peut être qu'un « non » retentissant.

M : Artificiel ?

P : Tout à fait. Voyez-vous, le dégoût est une émotion qui nous est principalement inculquée. C'est une partie de la coquille de la civilisation : nous n'en sommes pas dotés à l'état naturel, il doit nous être laborieusement enseigné. C'est pourquoi j'ai parlé de son caractère artificiel.

M : Attendez ! Je vous accorde que le dégoût est largement acquis, mais le dégoût qu'inspire la chair en décomposition remplit une importante fonction de protection : il nous met en garde contre les agents pathogènes que nous risquerions d'ingérer avec cette viande et qui nous

tueraient. Et ce dégoût est inné, même un petit enfant, qui n'est pourtant pas dégoûté par ses propres selles, rejette la viande pourrie.
P: (sourire) Avez-vous déjà fait l'expérience ?
Mais passons, je vais vous donner raison : parfois, le dégoût est pleinement justifié – mais ce dégoût perdrait son utilité si l'on réussissait à développer une résistance aux agents pathogènes dont vous avez parlé, n'est-ce pas ?
M : Et vous avez réussi à développer cette résistance ?
P: Serais-je devant vous aujourd'hui si ce n'était pas le cas ? Pensez-vous que je pourrais me nourrir de gens morts depuis des mois sans une telle résistance ? Écoutez, je n'ai rien fait de mal. La seule chose dont vous pouvez m'accuser, c'est que mon régime alimentaire ne soit pas le même que le vôtre. Laissez-moi partir.
M: Rien fait de mal ? Ma foi, en tant qu'avocat vous devriez être mieux informé, et même si les actes de cannibalisme ne peuvent donner lieu à des poursuites, il reste beaucoup de choses : intrusion, profanation de tombes, outrage public à la pudeur
P: Alors faites-moi un procès, mais qu'est-ce que je fais ici avec un psychiatre ?
M : Vous êtes considérés comme un danger pour la société et je dois déterminer si vous êtes sain d'esprit, et si oui, dans quelle mesure.
P: Très bien, tout cela me sera bientôt égal. Je ne vais pas rester ici longtemps de toute façon.
M: Pourquoi dites-vous cela ?
P: Parce qu'on va venir me sortir de là, vous pouvez en être sûr.
M: Et – et qui donc, si ce n'est pas indiscret ?
P: Les horreurs.
M: Les horreurs ? Serait-il possible de savoir ce que vous entendez par là ?
P: Vous feriez mieux de ne pas m'en demander plus, cela pourrait s'avérer dangereux pour vous. Mais si vous tenez absolument à le savoir
M: Je vous en prie, continuez.
P: Les horreurs sont ceux qui m'ont tout appris : la découpe, la préparation et ainsi de suite – toutes ces choses, vous savez bien. Et il y a encore d'autres rituels et cérémonies. Les horreurs ont donné le goût de vivre, si je puis dire. (rire)
M: Oui oui, je sais tout ça. Donc, vous avez appris tout ça des « horreurs », c'est bien ça ? Comment avez-vous fait leur connaissance ?
P: Quand elles sont venues pour la première fois, cela faisait déjà un bon moment que je m'intéressais au sujet : les cultes de mort, la nécrophilie, le cannibalisme rituel, toutes ces choses.
M. : La nécrophilie ? Vous n'avez quand même pas ?
P: Bien sûr que si. Cela fait partie d'un tout. Je l'ai d'abord fait uniquement dans le cadre de mes pratiques rituelles, puis parce que j'y ai pris du plaisir. Vous devez savoir – et je suis sérieux – que les morts sont tout simplement les meilleurs amants. Ils n'ont pas les exigences des vivants et ne réclament pas une attention constante. Réfléchissez : aucune querelle conjugale, aucun enfant non désiré – l'harmonie parfaite. Vous
M. : Revenons à votre première rencontre !
P: C'est vrai, c'est là que nous en étions restés. Hé bien, elles sont venues me voir un jour, elles se sont creusé un chemin jusque dans mon appartement.
M. : Elles se sont creusé un chemin ?
P: Oui, les horreurs vivent sous terre. D'une part, parce qu'elles craignent la lumière du jour comme les animaux craignent le feu, et d'autre part parce qu'elles nous évitent autant que possible, nous les humains. Elles ne nous sont pas nécessairement hostiles, pas plus qu'elles n'ont peur de nous, mais leur mode de vie mène trop souvent à des, disons, des malentendus.
M. : Mais pas avec vous…
P: Exactement. Comme je vous l'ai dit, je m'intéressais déjà depuis quelque temps au sujet, et j'étais donc préparé à entrer en contact avec elles. Pour être honnête, j'ai même travaillé à provoquer ce contact.
M. : Pourquoi donc ?
P: C'est simple. Le livre parle de beaucoup de choses, y compris la façon d'entrer en contact avec elles, mais pour découvrir les derniers secrets, il faut bénéficier de leurs conseils et de leur aide.
M. : Le livre ? Quel livre ?
P: Il s'appelle « Cultes des Goules », et il a été écrit par un Français au XVIII[e] siècle. Très rare, très précieux, vaut une somme d'argent non négligeable parmi les connaisseurs. Ça m'a coûté cher, vous pouvez me croire.
M. : Vos affaires ne contenaient aucun livre portant ce titre.
P: Je vous crois volontiers. (rire)
M. : Pourquoi ? Où se trouve le livre à présent ?
P: Je l'ai mangé.

Extrait du dossier médical de l'avocat Gustav Katzmair, déclaré mentalement défaillant en 1927 suite à au moins quinze cas de cannibalisme et interné à l'hôpital psychiatrique *Ludwigsruh* de Nuremberg. Après des succès initiaux, la thérapie a dû être abandonnée, le patient ayant disparu sans laisser de trace. Lors de leur ronde, les gardiens n'ont trouvé dans sa cellule qu'un trou dans le sol, apparemment creusé depuis le bas et sans moyen artificiel. Ce trou menait jusque dans les égouts de Nuremberg. Peu de temps après, le médecin de Katsmair, le docteur Konrad Leinfelder, a été porté disparu. On a retrouvé dans l'appartement du médecin, outre des signes de lutte, une faille dans le sol très similaire à celle de la cellule de Katzmair. Il s'est avéré impossible de suivre ce tunnel car il avait été rempli de terre au bout d'à peine quelques mètres.

A propos du Cultes des Goules

« Bien que beaucoup soient enclins à considérer une telle entreprise comme blasphématoire, je me suis malgré tout fixé comme but d'expliquer certaines idées et certains actes, et que Dieu seul soit notre juge à tous. »

François-Honoré Balfour, 1703

Ce volume, publié et distribué à compte d'auteur au début de l'année 1703 à Paris, est considéré comme l'oeuvre de François-Honoré Balfour, comte d'Erlette. Il arrive

toutefois que le manuscrit lui-même soit attribué à un auteur antérieur, qui l'aurait fait circuler plusieurs années auparavant dans les cercles de l'occultisme parisiens. La condamnation immédiate de l'ouvrage par le clergé a été suivie de près par une action en justice contre l'imprimeur ; Balfour a évité grâce à son statut de noble toute sanction formelle ou amende. Tous les témoignages ultérieurs affirment qu'il a volontairement passé les vingt dernières années de sa vie dans la réclusion la plus totale.

Le livre présente la nécromancie et la nécrophilie comme des pratiques répandues en France à l'aube du XVIIIe siècle. La profanation de sépultures était certes loin d'être inconnue à l'époque, mais d'Erlette décrit une société organisée de pilleurs de tombes et de profanateurs, et n'est pas avare de détails sur leurs rites et leurs coutumes. Les cérémonies d'initiation comportant des pratiques nécrophages, les membres de cette société se désignaient eux-mêmes sous le nom de *goules*. L'ouvrage décrit aussi d'autres coutumes à peine moins répugnantes visant à ressusciter les morts ou tout du moins les réanimer, voire parfois à copuler avec eux. Le culte est censé être entré dans la clandestinité peu de temps après la publication du livre, et il n'existe aucune preuve tangible de son existence.

On trouve parmi les thèmes du livre les cercles français de sorcières et leurs liens avec une société secrète d'humains dégénérés (les goules), qui vivraient dans les catacombes de Paris. Nyogtha y est mentionné fréquemment, tout comme Shub-Niggurath (qui est liée d'une façon ou d'une autre aux loups-garous et autres lycanthropes).

Cultes des Goules, Bibliothèque Nationale, Paris

Le manuscrit original français (optionnel)

L'ouvrage de Balfour s'appuie sur un manuscrit antérieur d'Antoine-Marie Augustin de Montmorency-les-Roches, éliminé sur ordre du roi en 1681. Son texte n'a jamais été publié officiellement, mais des copies circulaient sous le manteau depuis 1665.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien noir, Résurrection, Signe de Voor*, ainsi que 1D8 sortilèges supplémentaires au choix du gardien.

L'édition originale française

Ce tirage à compte d'auteur, qui comptait environ 600 pages au format in-quarto, n'a probablement pas dépassé les soixante exemplaires. La rumeur selon laquelle Balfour se serait fait relier trois exemplaires en peau humaine pour son usage personnel n'a jamais pu être vérifiée. Au moins quatorze exemplaires ont survécu aux siècles de façon certaine, le dernier ayant été découvert en 1906 en France.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien noir, Résurrection, Signe de Voor.*

L'édition française expurgée

Cette version expurgée, imprimée en 1737 à Rouen, n'a connu une diffusion que marginalement plus large que l'édition originale.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien noir, Signe de Voor.*

La traduction italienne

Quelques manuscrits qui transcrivaient la

version expurgée en italien ont été découverts au fil des décennies. Ils semblent dater majoritairement du début du XIXe siècle.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien noir, Signe de Voor.*

Spécificités

Quelle que soit l'édition utilisée, l'étude de l'ouvrage permet de faire des jets d'expérience pour les compétences *Occultisme* et *Sciences humaines (Histoire)*. La lecture du livre permet de plus d'en apprendre assez sur le langage jacassant et gémissant des goules pour acquérir la compétence *Langue du Mythe (Goule)* avec une valeur initiale de 1D10 +1 %. Au bon vouloir du gardien, le lecteur peut perdre 1d3 points d'Apparence alors que ses traits se rapprochent de ceux d'une Goule, et le livre peut aussi accélérer une transformation en Goule déjà engagée.

Optionnel : Le Cultes des Goules en jeu

Les effets d'une étude rapide

La caractéristique la plus frappante des éditions françaises non expurgées est probablement l'odeur douceâtre et pénétrante de pourriture qui vient déjà frapper le lecteur potentiel à plusieurs mètres du livre. Un investigateur qui feuillette l'ouvrage relié en peau humaine et incrusté de dents doit réussir un jet d'*Endurance* pour ne pas vomir à cause du nuage de poussière brillante et malsaine qui s'élève des pages. À partir de ce moment, il devrait être clair pour tout le monde que la lecture du *Cultes des Goules* n'est possible qu'en protégeant son odorat de la puanteur de l'ouvrage. La meilleure méthode consiste à placer dans ses narines des boules de coton trempées dans un parfum ou une huile odorante très forts. Ainsi équipé, l'intrépide lecteur est prêt pour une nouvelle découverte inquiétante : les pages du livre sont chaudes et semblent parcourues de délicates veines d'un bleu pâle qui palpitent avec régularité. Un thermomètre permet de mesurer une température de 36,7 °C : celle du corps humain.
La version française expurgée et toutes les éditions ultérieures ont par contre une apparence parfaitement normale.

Les effets d'une étude détaillée

Si le lecteur se décide à étudier le répugnant ouvrage en profondeur (quelle que soit la version dont il dispose), il découvre rapidement qu'il attire irrésistiblement les mouches de toutes sortes. Au bout d'un mois d'étude, la raison en est évidente même pour l'odorat humain : le lecteur dégage une odeur douceâtre de chair pourrie, qu'il ne peut ni faire disparaître même grâce aux soins corporels les plus intensifs, ni couvrir avec du parfum. L'invasion de mouches est indépendante de la saison ou du lieu, et les hyménoptères trouvent le moyen de pénétrer même dans des espaces fermés (moustiquaires, etc.). Au fur et à mesure que l'étude avance, le besoin de protéger son odorat dans le cas des éditions non expurgées disparaît ; dans le même temps, la puanteur du lecteur lui-même devient telle qu'il ne perçoit plus l'odeur du livre. Par la suite, les aliments du lecteur lui pourrissent entre les mains. Mais il n'a pas de raison de s'en inquiéter puisqu'à ce stade, il préfère le goût de la moisissure à celui de la nourriture conventionnelle. Vient enfin le moment, vers la fin de l'étude de l'ouvrage, où le lecteur finit par se rendre là où il pourra obtenir ce qu'il désire le plus : au cimetière.
Celui qui apprend des sorts dans le *Cultes des Goules* a de plus 15 % de chances cumulatives par sort d'attirer l'attention d'un groupe de goules qui lui rendent alors visite - quel que soit le résultat de cette visite

Idée de scénario

Les jeunes gens de l'élite parisienne (ou d'autres pays européens) s'ennuient à mourir. La dernière mode consiste à organiser des festins où l'hôte ajoute des ingrédients secrets dans les plats et fait ensuite deviner à ses invités ce qu'ils ont mangé. Les ingrédients se font de plus en plus pervers au fil du temps, et après les araignées, les yeux de vache et les champignons psychotropes, le voyage culinaire arrive enfin aux morceaux de cadavres. C'est un descendant de la famille Balfour qui les propose. Il a récemment trouvé dans la bibliothèque familiale une impression originale du *Cultes des Goules* cachée dans un compartiment secret, et s'est immédiatement pris d'une fascination morbide pour le sujet. Non seulement il est à présent en relation avec plusieurs goules qui lui procurent les ingrédients de ses banquets, mais il est lui-même en train de se transformer à vue d'oeil pour en devenir une. Il pourra toutefois cacher longtemps sa métamorphose en portant des masques. Des invités de ses fêtes commencent eux aussi à apprécier le goût des cadavres frais, sur lesquels Balfour a naturellement lancé aussi quelques sortilèges tirés du *Cultes des Goules* pour les modifier insidieusement.
Les investigateurs peuvent être attirés à l'une des fêtes soit en tant qu'invités, soit en tant qu'amis d'un invité, ou envoyés par le père inquiet de l'un d'entre eux. S'ils goûtent aux mets interdits au cours du scénario, puis finissent par entrer en possession du *Cultes des Goules*, on ne peut exclure qu'ils se transforment eux-mêmes progressivement en goules.

Cthaat Aquadingen

Toute cette histoire, ça n'a aucun sens pour moi. Je comprends pas comment un nageur entraîné peut mourir par une journée comme celle-ci. Mais au fait, M. Gericke n'était pas un nageur entraîné, en tout cas pas quand il est arrivé sur l'île au début de l'été. C'était un de ces savants venus de la grande

François-Honoré Balfour (1678-1724)

Le comte d'Erlette était un aristocrate excentrique, qui s'est rendu célèbre essentiellement par son habitude de visiter Erlette, le village dont il était originaire, situé non loin de Vyones dans l'Averoigne, vêtu d'une simple robe de chambre. On ne sait pas grand-chose de plus sur le comte excentrique, bien que des rumeurs et des anecdotes non confirmées circulent toujours derrière les portes closes et que les scandales auxquels il aurait été mêlé lors de ses rares visites à Paris soient légendaires. Le comte a certes nié publiquement avoir quelque rapport que ce soit avec le culte que présente son livre, mais on considère en général qu'il en était membre à part entière.
Après la publication de son livre, d'Erlette s'est retiré du monde. Il a disparu au début de l'année 1724, et son fils a retrouvé quatre jours plus tard les restes démembrés et en partie dévorés de son corps dans l'enceinte de la propriété familiale. Conformément aux dispositions testamentaires du comte, son corps a été enterré, à l'intérieur d'une urne scellée de bronze, dans une crypte construite peu de temps auparavant.



Daemonolorum, collection privée

Aperçu : Daemonolorum

Un livre rédigé en latin, dont l'auteur est inconnu. Écrit autour de 200 après JC, il décrit une secte égyptienne dont les membres croyaient que leurs dieux pouvaient assumer une forme humaine.
Complexité : Complexe (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Les effets d'une étude détaillée du Cthaat Aquadingen

Le bruit de la mer devient un compagnon permanent du lecteur qui se plonge dans l'étude détaillée des versions gothique ou latine. Même lorsqu'il se consacre à des activités complètement différentes, des vagues imaginaires hurlent sans cesse à ses oreilles. Il entend parfois des mouettes crier ses nuits sont pleines de rêves étranges qui résonnent du chant mélancolique des baleines. À ce stade, il interrompt de plus en plus souvent l'étude du livre pour entreprendre de longues promenades méditatives le long des côtes. Il se sent en harmonie croissante avec les sons et les odeurs de la mer, jusqu'à ne plus pouvoir se contenter de la regarder. Il commence alors à nager de plus en plus longtemps dans l'eau, à laquelle il a l'impression d'être lié. Lors de cette phase finale de l'étude, les pensées du lecteur tournent sans cesse autour du livre et de la mer. Son esprit ne peut se tourner vers d'autres sujets qu'avec une extrême réticence et des efforts considérables. Ses talents de nageur atteignent un niveau hors du commun, et ses séjours dans l'eau sont les seuls moments où il arrive à se détendre. La tentation de plonger vers la fraîcheur des profondeurs se fait de plus en plus forte. L'appel de la mer monte en puissance – jusqu'à ce que le lecteur y cède.

D'un point de vue technique, cela signifie qu'il n'est possible d'étudier sérieusement le *Cthaat Aquadingen* que dans des zones côtières. L'apprentissage des sorts n'est même possible qu'en vue de la mer. Le score d'*Athlétisme* du lecteur augmente de 50 points à partir du moment où il a réussi 8 jets de *Bibliothèque* pour apprendre les secrets de l'ouvrage, et jusqu'à la fin de l'étude. Il est exceptionnellement possible d'atteindre ainsi une valeur de 100% dans la compétence. Mais dans le même temps, les chances que le lecteur cède à l'envie de plonger pour toujours dans l'obscurité des grands fonds augmente aussi. Les chances initiales de céder sont de 5% et augmentent de 5 points à chaque séjour dans la mer. L'évolution n'est guère favorable pour quelqu'un qui plonge en moyenne une fois par jour…

Les éditions ultérieures n'ont pas les effets des versions gothique ou latine ; ce sont des ouvrages du Mythe « ordinaires ».

ville, un peu maladif. Un gars tout maigrichon et on se moquait tous de lui chaque fois qu'il allait à la plage se promener, avec ses jambes maigres qui surgissaient de ses pantalons courts et ses épaisses lunettes de corne. Et comment un type comme lui aurait pu bien nager ?

Il était descendu à « Datt Huske », qui est tenu par M. Börnsen, le père de ma Marie. Elle m'a aussi raconté que M. Gericke voulait rester tout l'été et qu'il était venu à Juist pour des études. Ça m'allait bien comme ça – je me suis dit qu'un homme comme ça irait sûrement jamais nager et que je n'aurais pas à le surveiller. Par ici sur la plage, il se passe beaucoup de choses l'été et les sauveteurs aiment bien les gens qui restent hors de l'eau. Mais on l'a bientôt vu arriver sur la plage, ce gringalet avec son parasol et son livre sous le bras, et zigzaguer entre les autres vacanciers en essayant de ne pas trébucher. On s'est dit que c'était un sacré maladroit. Ah oui, et ce livre. Il l'avait vraiment toujours avec lui, en tout cas au début, quand il allait pas encore nager. C'était un livre bizarre, il était sûrement drôlement vieux. Enfin, je l'ai jamais vraiment vu moi-même, mais Marie oui, et elle m'en a parlé. Une sacrée frayeur, qu'il lui a fait. Elle fait toujours les chambres de l'hôtel pour son père. Et elle a dû voir le livre une fois dans les affaires de ce M. Gericke. Elle raconte des choses à propos d'yeux de poissons entre les pages, et comme quoi le livre aurait des branchies. Si c'est pas stupide ! Je lui ai dit qu'elle avait trop écouté le vieux Peddersen, qui raconte toujours ses âneries sur les fantômes et ce genre de choses, mais elle avait pas l'air de mécouter vraiment, toute agitée qu'elle était. Bon, revenons à M. Gericke : au bout de trois semaines environ, il a commencé tout d'un coup à aller nager. Et à nager vraiment, pas le genre d'éclaboussures que font les gens de la ville d'habitude, de vrais mouvements larges et efficaces. Et assez loin de la côte encore. Nous autres sauveteurs on l'a bien regardé, vu qu'on l'en n'aurait jamais cru capable. Il nageait comme un vrai champion, vous pouvez me croire. Je suis sûr qu'il aurait pu nous en remontrer à tous, même au Ingo, et c'est pas peu dire. Une fois, il y a peut-être dix, quatorze jours, j'étais justement de garde pendant cette fameuse tempête, j'ai vu ce M. Gericke se promener sur la plage. L'a surgi des dunes pour descendre jusqu'à la mer. Il se préparait à enlever ses vêtements quand je suis allé le voir pour lui dire qu'il ne fallait pas aller nager maintenant, que l'eau était trop agitée et que la tempête allait pas tarder. Je lui ai demandé s'il avait pas vu le drapeau. Mais il a juste ri et dit que l'eau ne pouvait pas lui faire de mal vu qu'il était sous la protection de quelque chose dont j'ai oublié le nom, mais ça avait l'air bizarre et compliqué. Après ça j'ai encore essayé de le convaincre de ne pas y aller, mais il aurait fallu que je l'en empêche de force. De toute façon, quand quelqu'un veut aller à l'eau, il finit toujours par y aller. Les sauveteurs peuvent bien dire ce qu'ils veulent, les gens n'en font qu'à leur tête. Hé bien, en tout cas, il est parti, et au bout d'un moment je l'ai perdu de vue tellement il faisait sombre dans la tempête. J'aurais parié une semaine de salaire qu'on ne le reverrait plus. Mais une heure plus tard, il est ressorti de l'eau sain et sauf, il s'est habillé et il est retourné vers la ville. Et même si tout ça me paraissait un peu étrange, j'avais quand même du respect pour l'homme : aucun d'entre nous n'aurait osé faire ce qu'il avait fait.

Et c'est bien pour ça que je ne comprends pas ce qui a pu se passer ce midi. Je veux dire, regardez le lac : tout lisse et calme, un vrai miroir. Une baignoire même ! Et après cette histoire pendant la tempête, M. Gericke est vraiment le dernier pour lequel je me serais fait du souci. Il est juste allé se baigner, comme tous les jours ces derniers temps. L'a plongé deux ou trois fois, remonté à chaque fois, jusqu'à ce dernier plongeon. Là, il a disparu sous l'eau et pouf – il n'est plus remonté. L'a fallu un bon moment pour que je remarque qu'il était plus là, qu'il avait pas crié ni rien. À ce moment-là, il était sûrement déjà trop tard. J'ai plongé dans l'eau, mais impossible de le retrouver. La mer est pourtant pas profonde par ici, et y a pas non plus de bancs de sables ou de courant traîtres. Les familles viennent souvent nager avec leurs enfants, justement parce que le coin est sûr – et maintenant ça. Vraiment ça reste un mystère pour moi.

Déclaration du sauveteur Jens-Ude Henning le 22 août 1929, au sujet de la noyade présumée de l'historien Peter Gericke de Bochum. Numéro de dossier: 22 UN Js 869/29 AUG 322.

A propos du Cthaat Aquadingen

Réveillez-vous!
Vous les êtres sans nom :
Enseignez l'heure de votre venue
Aux serviteurs que vous aurez élus
Par les sorts et par la magie,
Par les rêves et par les enchantements,
Qu'ils accourent à vos pieds,
Pour l'amour de notre Seigneur,
Le chevalier vert de Cthulhu,
Profondément endormi,
Othuum…

Manuscrit du British Museum, XIème-XIIème siècle.

Le nom de cet ouvrage est un mélange du latin *aqua* pour « eau » et du mot allemand *Dinge*, « les choses ». Le *Cthaat Aquadingen* est une étude exhaustive de la vie aquatique intelligente. On y trouve des informations détaillées sur les villes sous-marines des Profonds à proximité de Ponape et d'Innsmouth, au large des côtes de l'Alaska, en mer du Nord près de l'Ecosse, dans l'Océan indien et à bien d'autres endroits. Père Dagon et Mère Hydra y sont décrits comme les « dirigeants » des Profonds. Les cultes humains associés aux créatures de la mer y sont aussi mentionnés, en particulier ceux qui se trouvent à proximité de Ponape ou sur l'île de Sylt. On y trouve des informations détaillées sur Cthulhu et ses larves stellaires, ainsi que sur les cultes humains qui les adorent directement. Le livre ne contient par contre que des informations très approximatives sur Tsathoggua et Shub-Niggurath, ainsi que sur « ceux qui noient », les célèbres Bugg-Shash et Yibb-Tstll.

La version gotique

Tous les exemplaires de cette première version sont censés avoir été détruits. Ils étaient écrits dans un mélange de langue gotique et de glyphes de R'lyeh (il faut donc réussir un jet pour chaque langue pour les lire !). Ils ont circulé en Europe du Nord pendant le Moyen-âge. On ignore s'il s'agissait de l'original ou d'une simple traduction, tout comme le nom de l'auteur ou du traducteur reste inconnu.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 14
SAN : 1

La version latine

Il s'agit de l'un des livres les plus rares au monde – on n'en connaît que trois manuscrits. L'un d'eux se trouve au British Museum de Londres, les deux autres dans des collections privées en Grande-Bretagne. Tous les exemplaires ont été écrits à la même époque (vers le XIème ou le XIIème siècle) par le même copiste. L'ouvrage, écrit en caractères gothiques, compte plus de 700 pages et contient des illustrations aussi grotesques que blasphématoires.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 13
SAN : 1

La traduction en moyen anglais

Cette traduction incomplète et truffée d'erreurs a été faite dans le courant du XIVème siècle par un auteur inconnu. Le seul exemplaire connu est un ouvrage relié qui se trouve aujourd'hui au British Museum.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Mythe : 6
SAN : 1

Les notes de Feery sur le *Cthaat Aquadingen*

L'occultiste Joachim Feery a rédigé une courte brochure de notes sur le *Cthaat Aquadingen*, similaire à ses essais sur le *Livre de Dzyan* et le *Necronomicon*.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Mythe : 6
SAN : 1

Sortilèges

Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash*), Hymne de Nyhargo*, Parler avec l'Enfant divin (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra (Contacter Hydra), Parler avec Père Dagon (Contacter Dagon), Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu (Contacter Cthulhu), Rêves de Celui qui noie (Contacter Ybb-Tstll*). L'ouvrage décrit aussi la méthode de création d'un Signe des Anciens, mais il faut réussir un jet d'*Intuition* pour réussir à la comprendre.
Les Notes de Feery ne contiennent aucun sortilège. Rêves de Zattoqua et Hymne de Nyargo sont absents de la traduction en moyen anglais.
* = *nouveau sortilège*

Spécificités

L'étude de l'original ou de la traduction en moyen anglais permet de faire des jets d'expérience pour les compétences *Occultisme*, *Sciences de la vie (Biologie)* et *Anthropologie*. L'étude du commentaire de Feery ne permet de faire un jet d'expérience que pour la compétence *Occultisme*.

Optionnel : le Cthaat Aquadingen en jeu

Les effets d'une étude rapide

L'apparence des versions gotique et latine de l'ouvrage dépend beaucoup des marées et de la proximité de la mer. Lorsqu'il est loin de la mer, le livre ressemble à un simple tome corrodé par l'eau salée, avec une légère odeur d'algues. Une véritable étude rapide du texte est par ailleurs impossible, car les pages sont gonflées à l'extrême et tous les caractères semblent se fondre, comme si le livre était resté longtemps dans l'eau.
Mais quand le *Cthaat Aquadingen* est apporté près des côtes, une toute autre facette de l'œuvre se dévoile au lecteur : le texte devient d'une netteté remarquable, les pages prennent un éclat nacré et dégagent une odeur légèrement salée. Les nombreux dessins à l'encre se changent aussi en yeux de poisson en fonction des marées de la mer avoisinante : à marée basse, ils gardent leur apparence normale, mais dès que la marée monte, les images se font de plus en plus fluides. Lorsque la marée atteint son pic, elles ressemblent à des yeux véritables qui fixent le lecteur d'un regard humide et dépourvu de paupières. Les deux couvertures arborent alors deux paires de branchies qui s'ouvrent et se ferment lentement, comme pour filtrer de l'eau. Si l'on ne se laisse pas rebuter par cette vue et qu'on feuillette le livre, on peut entendre le bruit de la mer dans le lointain.



Cthaat Aquadingen, British Museum, Londres

De Vermis Mysteriis (Les Mystères du Ver)

Ces lignes sont les dernières que j'écrirai, mes dernières paroles avant de quitter volontairement la vie. Je choisis cette fin, car la mort semble être la seule échappatoire aux choses que j'ai vécues, ces choses que je porte en moi et qui font désormais partie de moi.
Et pourtant, malgré toutes les souffrances spirituelles, je vais vers la mort comme un

homme, dans le calme et le recueillement, car elle va m'offrir la paix que je ne trouverai jamais dans la vie. Mes affaires matérielles sont réglées ; mes intérêts entre des mains dignes de confiance, mon testament chez mon notaire à Londres. Je n'ai plus rien à ajouter à ce dernier testament si ce n'est le souhait, non, l'ordre, que mon maître d'hôtel Anthony, qui me trouvera sans doute le premier, détruise le livre posé sur le buffet sans le lire ni même l'ouvrir.

Mais avant de faire ce dernier pas, je dois expliquer ce qui m'y amène, afin que mes fils comprennent mon choix et qu'ils exécutent réellement l'ordre que je viens de donner au sujet du livre, avec l'obéissance inconditionnelle dont j'ai besoin. J'insiste moins sur ce point car je ne crains pas tant que mes domestiques, et Anthony en particulier, puissent même penser à s'opposer à mes volontés, mais plutôt que dans le chaos qui suivra ma mort au sein de mon foyer, mon souhait puisse être oublié.

Si, à présent, on pourrait se demander pourquoi, à mon heure dernière, j'insiste aussi explicitement sur la destruction d'un livre au lieu de chercher des mots réconfortants pour ma famille, je dois dire le cœur plein de regret qu'il n'y a rien de plus important que la simple destruction de ce livre. Ce livre est animé par un mal qui n'est pas de ce monde – et c'est pour cette raison qu'il doit en disparaître sans délai. Et c'est pour la même raison que je quitte la vie, parce que j'ai lu ce livre, et que je suis porteur, non, je suis l'hôte de la connaissance que cette abomination abrite entre ses pages. Je dois aussi quitter ce monde car, même si je pouvais vivre avec les connaissances que contient ce livre, je n'en aurais plus le droit, je suis devenu une menace pour ceux que j'aime et pour l'humanité entière – et même si je pourrais en donner l'impression, Dieu m'en est témoin qu'avec ces mots, je ne me rends pas coupable du péché capital d'orgueil.

L'étude de ce livre a détruit ma vie, et a remplacé ce qui était encore récemment un noble anglais par quelque chose d'indicible. Et même si les Écritures affirment que l'homme est à l'image de Dieu, je ne le suis plus désormais, mais bien plutôt à l'image d'une horreur souterraine et obscène.

Si tout ne s'était pas enchaîné aussi vite, je l'aurais laissé, ce livre, et je ne l'aurais plus jamais touché ! Mais il n'y a eu aucun signe annonciateur d'une horreur comme celle que j'ai rencontrée aujourd'hui. Semaine après semaine et mois après mois je me suis penché sur ces pages, qui me révélaient certes d'étranges légendes et mythes antiques, mais rien d'inacceptable. Jusqu'à ce soir. J'avais justement l'impression de toucher à la fin de mon étude de cet ouvrage cabalistique quand soudain le livre s'est animé. Il a explosé devant mes yeux pour me montrer son véritable contenu, et il s'est révélé à moi dans toute sa perversité. Il se tortillait et s'enroulait, tâtonnait autour de lui, jusqu'à l'instant fatidique où il a éjaculé sur moi tout son savoir répugnant et planté en moi le germe de la perversité. Je me suis effondré sur le sol, mon corps comme déchiré de l'intérieur et mon esprit brisé. Je ne sais combien de temps j'ai passé gisant sur le plancher, mon âme perdue dans un abîme fiévreux. Mais j'ai fini par réaliser qu'IL s'agitait en moi, qu'IL se déplaçait à travers moi, qu'il courait dans mes veines et ma chair, et qu'il commençait à empoisonner mon corps et à le remodeler pour en faire un abri pour quelque chose d'interdit. Depuis la table, le livre rayonnait de toute sa méchanceté, comme s'il savait qu'il avait gagné et m'avait détruit. Je l'aurais brûlé, si j'avais pu le faire, mais IL s'y est immédiatement opposé.

Il ne me reste donc plus d'autre choix que de me loger une balle dans la tête, tant que j'en suis encore capable. Je vais mourir et emporter avec moi la connaissance qui bat et chuchote derrière mes tempes. C'est le seul moyen que j'aie de rester la personne que j'ai été toute ma vie. Le livre, lui, ne me survivra que quelques heures ; il n'est pas de ce monde et ne doit pas rester dans ce monde.

Je tiens à dire en cet instant à mon épouse toujours fidèle, et à mes fils bien-aimés que c'est à eux que je penserai lorsque je me présenterai devant notre Créateur.

Glenarvon Timothy Cooper, comte de Shaftesbury, rédigé dans la nuit du 6 octobre 1779

Lettre d'adieu du comte de Shaftesbury, trouvée à côté de son cadavre lorsqu'on l'a découvert dans sa chambre. La mort de Glenarvon est due à une balle de pistolet qu'il s'est tirée dans la tête. Suivant sa volonté, son majordome Anthony a brûlé sans l'ouvrir le livre qui se trouvait à côté de lui sur le buffet, bien que l'émotion du comte à son sujet ait été incompréhensible : il s'agissait d'une édition de *Beaucoup de bruit pour rien* de Shakespeare.

A propos du De Vermis Mysteriis

« Tibi, Magnum Innominandum, signa stellarum nigrarum et bufoniformis Sadoquae sigillum [À toi, Grand Innommable, les signes des astres noirs et le sceau de Tsathoggua à la forme de crapaud] »
Ludwig Prinn, 1542

Ce manuscrit a été rédigé en 1542 par le célèbre mage noir flamand Ludwig Prinn. La première partie de ses 700 pages, rassemblées en seize chapitres, traite de fantômes, zombies et autres créatures similaires. L'auteur décrit ensuite les voyages qu'il affirme avoir faits parmi les Sarrasins d'Arabie, d'Égypte, de Syrie et de Libye, ainsi que les « djinns » et les « Ifrits » qu'il y a rencontré. Une partie importante de l'ouvrage explique comment convoquer et lier divers « démons ». Dans le dernier chapitre figure aussi la recette d'une concoction permettant de voyager dans l'espace et le temps.

Prinn met le panthéon de l'ancienne Égypte en relation avec les êtres du Mythe de Cthulhu, et conte la légende d'un culte depuis long-

temps disparu de Bubastis en Cornouailles, qui pratiquait le cannibalisme et cherchait à croiser des humains avec des animaux. Il décrit également les innombrables formes et visages de Nyarlathotep, le dieu crocodile Sebek et son culte, ainsi que la légende de Nephren-Ka, le « Pharaon Noir » d'Égypte. Des êtres comme « Père Yig », « le sinistre Han » et « Byatis à la barbe de serpents » sont aussi mentionnés.

Prinn explique aussi dans un grand luxe de détails les relations et les connexions possibles entre des êtres magiques et les sculptures et peintures qui en sont faites. Il est souvent possible de communiquer avec ces êtres à travers leurs images, voire même de les invoquer.

L'édition originale latine

Cet ouvrage au format folio, écrit en caractères gothiques, a été imprimé en 1543 à Cologne, probablement par l'imprimeur Eucharius Cervicornus. Sa parution a été rapidement condamnée par les autorités ecclésiastiques, et seulement quinze exemplaires existent encore à ce jour de façon certaine. Celui qui se trouve dans la collection de l'Université Miskatonic est relié en cuir noir lourd et fermé par des verrous de fer.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : *Commander à un fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la drogue Liao, Créer un vitrail vortex, Créer un zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un vampire stellaire), Signe de Voor, Transfert d'esprit.*

L'impression gothique allemande

Une traduction allemande a été publiée en 1587 ; un exemplaire se trouve au British Museum à Londres.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : *Commander à un fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la drogue Liao, Créer un vitrail vortex, Créer un zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un vampire stellaire), Signe de Voor, Transfert d'esprit.*

La traduction Kelley (Mysteries of the Worm)

Une traduction en anglais a été effectuée par Edward Kelley, le tristement célèbre médium et collaborateur de John Dee. Certains émettent des doutes sur le fait qu'il s'agisse bien de l'oeuvre de Kelley luimême, mais il est en tout cas certain qu'il a dû quitter Oxford peu après la parution de l'ouvrage.

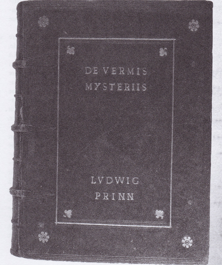
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Commander à un fantôme, Contacter Byatis#, Contacter Yig#, Créer la drogue Liao, Créer un vitrail vortex, Créer un zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un vampire stellaire), Signe de Voor, Transfert d'esprit.*
= sortilège incomplet et donc inutilisable

Les *Mysteries of the Worm* de Leggett

La traduction anglaise de Charles Leggett, intitulée *Mysteries of the Worm*, a été réalisée sur la base de l'impression gothique allemande et imprimée à Londres en 1821. Les plus grandes bibliothèques du monde ne détiennent pas plus de vingt exemplaires au total, mais il s'en trouve d'autres dans de plus petites bibliothèques et entre les mains de collectionneurs privés.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : *Commander à un fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer un*

De Vermis Mysteriis, Bibliothèque de l'Université de Buenos Aires



Ludwig Prinn (?-1542)

Alchimiste, magicien et nécromancien, Ludwig Prinn est né dans une famille de marchands flamands. Il prétendait être extrêmement âgé : en l'occurrence, il affirmait être un survivant de la tristement célèbre neuvième croisade au XIIIe siècle. Il présentait pour confirmer cela des documents anciens, et c'est un fait que les chroniques de cette époque mentionnent un noble nommé Ludwig Prinn en tant que disciple Montserrat. Prinn est toutefois considéré en général comme un descendant direct de celui-ci. À en croire Prinn, il aurait reçu un coup à la tête lors d'une bataille et aurait été laissé pour mort. Les Sarrasins l'auraient capturé, et il aurait vécu en Syrie pendant de nombreuses années, en essayant d'apprendre les arts magiques de l'Orient. Il mentionne à cette occasion ses rencontres avec les djinns et les ifrits, et prétend également avoir étudié en Égypte, dans la Galilée des derviches, et en Libye - auprès des magiciens les plus puissants de chacune de ces régions. Prinn a passé les dernières années de sa vie dans un complexe funéraire de l'époque préromaine près de Bruxelles, où il prétendait que son « compagnon invisible » et « serviteur des étoiles » l'avait attendu. Il semble avoir été de nature très secrète, et des contes populaires au sujet de sa querelle avec le Dr Faust sont les seuls rapports que nous possédons sur cette période de sa vie. En 1540, il a été emprisonné par les soldats de l'Inquisition ; aucun acte ne mentionne si c'était à cause de ses pratiques magiques ou de ses sympathies musulmanes. Il a été soumis à la torture, mais a toujours nié tout ce dont on l'accusait. Il a écrit le *De Vermis Mysteriis* pendant son emprisonnement et jusqu'à son procès par l'Inquisition. D'une façon ou d'une autre, le manuscrit a quitté clandestinement la prison et a atteint Cologne, où il a été imprimé en 1543, un an après l'exécution de Prinn.

vitrail vortex, Créer un zombie, Invoquer l'enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un vampire stellaire), Signe de Voor, Transfert d'esprit.

Spécificités

Toutes les éditions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour les compétences *Sciences formelles (Astronomie), Sciences humaines (Histoire)* et *Sciences occultes*.

Optionnel : De Vermis Mysteriis en jeu

Les effets d'une étude rapide

Une lecture en diagonale du texte ne révèle presque rien du danger que représente ce livre. Bien qu'il soit alors évident qu'il contient une quantité considérable de connaissances occultes assez inquiétantes, on n'y trouve pourtant que peu de références au Mythe. Le livre paraît d'autant plus anodin qu'il peut aussi s'adapter visuellement aux livres avec lesquels il se trouve, sur une étagère par exemple.

Les effets d'une étude détaillée

L'impression que ce livre représente un ouvrage occulte à vocation générale, mais normal, on pourrait presque dire profane, se confirme lors d'une étude en profondeur du texte. Même les experts en la matière n'y trouveront pas le plus léger soupçon de ces vérités insupportables que l'on trouve dans les autres ouvrages du Mythe. Le lecteur avide qui poursuivra son étude aura devant lui des mois d'un travail fastidieux : le contenu du livre est à peine compréhensible, le style maladroit et presque volontairement dépourvu de rythme.

Mais lorsque le lecteur prend une dernière fois le livre en main pour achever son étude, celui-ci lui révèle alors sa vraie nature. La façade de l'ouvrage occulte qui fatigue son lecteur par sa rédaction laborieuse s'effondre sans avertissement et le livre montre soudain ce qu'il est réellement : un organisme vivant, bien décidé à inculquer au malheureux qui le lit tout son contenu réel. L'esprit du lecteur est complètement prisonnier, brutalement ouvert par le livre blasphématoire et forcé d'aspirer ses connaissances en l'espace d'une fraction de seconde d'une violence inhumaine. Il apprend en un instant ce qu'une personne intelligente mettrait normalement des mois à découvrir par l'étude. Cette injection causerait déjà une douleur psychique extrême sur un sujet normal, mais la confrontation directe avec l'intégralité des connaissances du Mythe contenues dans l'ouvrage est un véritable viol mental qui peut briser complètement un esprit raisonnable. Une fois le transfert des connaissances achevé, le livre rejette le lecteur et le laisse à son agonie. Le personnage doit effectuer un test d'*Intuition* pour reprendre ses esprits comme s'il venait de perdre un cinquième de ses points de SAN en moins d'une heure. S'il échoue, il passera quelques semaines remplies de cauchemars et de maux de tête avant de rejeter toute cette expérience comme un rêve confus. Mais si le test est réussi, il reste conscience de toute l'étendue de l'expérience. La victime de ce viol commence alors à imaginer qu'une chose étrangère a été implantée dans son esprit, sur laquelle il n'a pas le moindre contrôle. Il lui est impossible d'accéder aux connaissances qu'il a acquises dans l'ouvrage. Le livre quant à lui évite une éventuelle destruction en changeant le lieu où le lecteur pense qu'il se trouve et en se cachant. C'est une fois que le livre est bien au-delà de la portée du lecteur que le véritable martyre commence : des accès de plus en plus violents de dégoût de soi s'abattent sur le lecteur, finissant par provoquer (à moins qu'il ne reçoive une aide psychiatrique) son suicide ou l'émergence de personnalités multiples. L'une d'elles est largement compatible avec l'ancienne personnalité du lecteur, pense qu'il a imaginé toute cette terrible expérience, et fait preuve d'optimisme et d'énergie. L'autre au contraire est complètement corrompue par la connaissance du Mythe et aspire non seulement à l'approfondir en permanence, mais aussi à la répandre

Le Triptyque maudit

En l'an de grâce 1346 après la naissance de notre Seigneur, il advint qu'une grande peste descendit sur la ville de Jüterbog et que les gens et les animaux tombaient malades et mouraient. Mais cette grande peste en contenait de nombreuses plus petites, car chacun semblait souffrir d'un mal différent de celui de son voisin. Là où l'un avait des saignements, un autre était terrassé par une forte fièvre. Là où l'un avait des taches sur le visage et tout le corps, un autre avait les entrailles en bouillie, condamné à maigrir jusqu'à en mourir. Il y avait autant de maladies différentes à Jüterbog que de personnes et d'animaux. Et nul ne savait que faire pour vaincre les maux – aucun remède n'aurait pu aider contre autant de maladies. Nombreux furent pourtant les médecins et les guérisseurs à essayer de soulager les souffrances des humains et des animaux, mais rien n'y fit. Et quand bien même l'un d'eux guérissait, dès le lendemain il était affligé d'une nouvelle maladie bien pire que la précédente. Les gens commencèrent alors à se plaindre à Dieu de leurs souffrances et à implorer le Tout-Puissant de les délivrer de la peste qui s'était abattue sur Jüterbog. Mais le Seigneur semblait sourd aux prières du peuple, comme s'il voulait le punir de ses péchés, car la maladie ne cessait pas et il ne se passait pas un jour sans qu'un homme ne meure et

qu'un autre ne tombe malade. Puis les gens de Jüterbog découvrirent un jour un homme qui n'était pas malade et ne l'avait pas été, et qui était resté en bonne santé au milieu des pires afflictions sans en souffrir lui-même. Ils comprirent alors que cet homme s'était protégé par magie des maladies. Ils s'emparèrent de lui et le jetèrent au feu. Une fois le sorcier réduit en cendres, les malades cessèrent soudain d'être malades et les alités reprirent des forces. Le bétail ne mourait plus dans les pâturages et les écuries, et tous les gens de Jüterbog retrouvèrent la santé et rendirent grâce à Dieu, qui les avait sauvés des griffes du Diable.

Extrait d'une chronique ancienne de la ville de Jüterbog, classée dans les archives municipales sous le code DN 55/ Rep. 374/109, Bl 23.

S. potentiellement incurable : changement quotidien des déclencheurs des crises d'angoisse. Passe par toutes les phobies connues sans cause extérieure visible. Peut-être une « méta » -phobie ? Ne réagit à aucune thérapie, hypnose également sans effet.

Extrait du dossier médical de Karl Schmidt, Sanatorium Saint-Joseph, Würzburg, février 1928. Karl Schmidt est décédé le 12 juillet 1929 des suites d'un arrêt cardiaque causé par l'anxiété.

Parmi les membres de l'OED se trouvaient trois sujets qui présentaient les mêmes signes typiques de dégénérescence (psoriasis, yeux globuleux, cheveux rares, démarche « de grenouille ») et d'adaptation aquatique (doubles paupières, mains et pieds palmés, branchies externes rudimentaires) que tous ceux qui avaient été arrêtés là-bas. Ces trois-là étaient apparemment malades car des sécrétions leur coulaient en permanence du nez et leur peau était humide. Le médecin militaire Jefferson a noté chez ces trois sujets une température inférieure de 3°C à la température moyenne du corps des autres dégénérés (données médicales cf. compte-rendu de l'opération INN : évaluation 64-3/D*) et a diagnostiqué de l'hypothermie. De l'eau s'était accumulée dans leurs jambes, il a donc fallu les ponctionner. Malgré leur mauvais état de santé lors de leur arrestation, ils avaient opposé une résistance considérable. Il a fallu recourir à la violence pour les évacuer de l'OED. Tous ont été emmenés à l'hôpital militaire de Portsmouth pour traitement plus poussé (cf.* compte-rendu de l'opération INN : liste des détenus 4-1/B*). Les manuscrits confisqués dans le cadre de leur arrestation, Les cantiques d'Othuum Codex Dagonensis et Les Papyrus de l'OED 4 à 15 ont été transmis au service des pièces à conviction (cf.* compte-rendu de l'opération INN : Inventaire 12-8/E*).*

Extrait du rapport d'opération du raid effectué par les autorités fédérales et la garde côtière contre la ville portuaire d'Innsmouth, dansle Massachusetts, pendant l'hiver 1927-1928, *compte rendu de l'opération INN : évaluation 297-81/M*, accès restreint.

A propos du Triptyque maudit

Trois ouvrages rédigés en latin vers l'an 400, d'auteurs et de traducteurs inconnus. Les trois livres que l'on désigne sous ce nom (le *Codex Spitalski*, aussi appelé *Le Livre lépreux*, le *Codex Maleficium* et le *Codex Dagonensis*) possèdent un contenu similaire à celui du *Cthaat Aquadingen*. Tous les trois ont les mêmes caractéristiques (les valeurs données ici ne sont donc pas cumulatives, il suffit de lire un seul des trois ouvrages pour obtenir ce résultat).

Les livres sont apparus vers 400 après Jésus-Christ dans les grandes villes de la région qui forme aujourd'hui le nord de l'Allemagne. Le plus ancien des trois est le *Codex Spitalski*.

Chaque volume contient au moins un corpus de formules d'invocation et de protection, la série des Sathlattae. On y trouve l'hymne de Nyhargo ainsi qu'un certain nombre de rituels liés à Tsathoggua et d'informations sur le Signe des Anciens.

Obed Marsh a eu en sa possession un exemplaire du *Codex Dagonensis*, dont il se servait pour les rituels de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Après le démantèlement du culte en 1928, le livre a été confié à l'Université Miskatonic, où il se trouve encore aujourd'hui. Le seul exemplaire connu du *Codex Maleficium* appartient à la collection du Vatican, qui n'autorise personne à y accéder. On peut trouver un exemplaire du Codex Spitalski à Uppsala, en Suède, probablement conservé par l'Université d'Uppsala.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash*), Hymne de Nyhargo*, Parler avec l'Enfant divin (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra (Contacter Hydra), Parler avec Père Dagon (Contacter Dagon), Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu (Contacter Cthulhu), Rêves de Celui qui noie (Contacter Ybb-Tstll*). L'ouvrage décrit aussi la méthode de création d'un Signe des Anciens, mais il faut réussir un jet d'*Intuition* pour réussir à la comprendre.
* = *nouveau sortilège*

Optionnel : le Triptyque maudit en jeu

Les effets d'une étude rapide

Ces trois ouvrages produisent des effets comparables, bien que légèrement différents, sur le lecteur. L'étude rapide de l'un d'entre eux crée cependant toujours l'impression d'être malade. Ce malaise se manifeste par une faiblesse physique pour le *Codex Spitalski*, par des vertiges et l'incapacité à se concentrer pour le *Codex Maleficium* et par des pulsations douloureuses au niveau des sinus pour le *Codex Dagonensis*.

Les effets d'une étude détaillée

Les trois ouvrages sont des vecteurs de contamination. Cette caractéristique est plus prononcée chez le *Codex Spitalski* : chaque fois que quelqu'un étudie l'ouvrage, toutes sortes de maladies se répandent à proximité du lecteur, passant des infections légères aux épidémies les plus graves au fur et à mesure que l'étude avance. Le lecteur lui-même est épargné par la maladie. Il est complètement immunisé même aux infections virales les plus contagieuses. Une seule personne à la fois peut être ainsi protégée : le *Codex Spitalski* ne se laisse pas déjouer par plusieurs personnes étudiant simultanément le livre. Pour tout autre que le lecteur, les pages de l'ouvrage semblent couvertes d'une série de caractères parfaitement incompréhensible. Dès que l'étude est terminée, toutes les maladies causées par le livre guérissent et quelques heures suffisent à se que les malades se remettent complètement.

Alors que l'impact du Codex Spitalski se limite à des afflictions purement physiques, les attaques du *Codex Maleficium* affectent la psyché - et uniquement celle du lecteur. Il est hanté chaque jour par une nouvelle phobie, sans jamais avoir l'occasion de la combattre. L'ampleur que peut prendre l'influence de ces phobies sur sa vie quotidienne, dépend toutefois de son environnement : si le lecteur est frappé d'ailourophobie mais qu'il ne rencontre pas un seul chat de sa journée, il ne remarquera peut-être même pas sa peur. Mais s'il étudie l'ouvrage dans une cabane en forêt et qu'il développe une dendrophobie, il a clairement un problème.

Le *Codex Dagonensis*, lui, n'inflige pas à son lecteur qu'une inflammation chronique des muqueuses un rhume prolongé ; il provoque également une accumulation d'eau dans les tissus musculaires, ce qui entraîne un gonflement douloureux. Par ailleurs, la teneur en sel du corps du lecteur augmente au point qu'il a chaque mois que dure l'étude 20 % de chances d'être victime d'une déshydratation mortelle.

Les Tessons d'Eltdown

Le patient Ambrose Wright, 46 ans, souffre d'une perte totale de la notion du temps. Le traitement médical a commencé le 21 mars 1921, mais il n'a jusqu'ici produit aucune amélioration des symptômes, et la dégradation de l'état du patient ne semble pas vouloir s'arrêter. Les premiers signes des troubles sont apparus, si l'on en croit son épouse Margaret Wright, à la mi-janvier de cette année, peu après l'acquisition d'un livre intitulé Tessons d'Eltdown*: il lui est arrivé de confondre les jours de la semaine, de réclamer tôt le matin ou tard le soir son thé de l'après-midi, et il a même proposé en plein hiver d'organiser un pique-nique. Il a également fait preuve d'un intérêt croissant pour des sujets théoriques liés au temps : il a surpris ses collègues - jusqu'à ce que j'atteste de son incapacité à conserver ses fonctions, Ambrose Wright était professeur de physique dans l'Essex - par ses discussions sur les possibilités réelles de voyager dans le temps. Il a écrit un traité sur la nature du temps, onde ou rayonnement, et a travaillé sur la question de l'inversion de l'écoulement du temps, ce qu'il appelait la « révision temporelle ».*

Depuis le début avril, l'état du patient s'est considérablement détérioré : il est presque complètement déconnecté du monde ordinaire, et bien qu'il soit encore capable de définir théoriquement des concepts comme « hier », « demain », « plus tard » ou « prochainement », il n'arrive plus à appliquer leur signification à sa propre vie.

Ambrose Wright vit désormais totalement dans le présent.

Cet état provoque une négligence considérable : le patient n'a plus de rythme quotidien régulier et dort quand il en ressent le besoin. Il réclame ses repas sans aucun lien avec les heures de la journée. Depuis le 9 avril, le patient doit porter des couches, car il fait ses besoins là où il se trouve : il n'arrive plus à coordonner ses passages aux toilettes avec ses envies d'uriner et de déféquer.

Toutefois, cette incapacité à planifier des actes simples ne concerne que ceux qui sont constitués d'une séquence temporelle de diverses actions. La période critique au-delà de laquelle toute planification devient impossible semble tourner autour de trois secondes. Le patient est donc capable de manger seul, par exemple, car il s'écoule moins de trois secondes entre le moment où il attrape de la nourriture avec sa fourchette et celui où il la porte à sa bouche. Il semble également capable d'écrire des phrases très courtes, mais échoue dès qu'il est nécessaire d'assembler plusieurs unités de sens, car le délai entre la formulation conceptuelle et l'écriture dépasse en général les trois secondes précitées.

Le plus surprenant est que Wright demeure capable d'avoir des discussions intelligentes, bien qu'absurdes. Il a par exemple expliqué de façon répétée qu'il refusait tous les instruments de mesure du temps parce qu'ils étaient trop incomplets pour lui : ils ne peuvent en effet mesurer le flux du temps que dans un seul sens, et non dans les deux, et seraient donc inexacts. Parfois, il évoque même une troisième direction du cours du temps, mais il persiste à garder le silence quand on l'interroge à ce sujet. Comme on peut le voir dans cet exemple, il faut toutefois mentionner que le patient n'est en mesure de participer qu'aux débats qui concernent « son » domaine d'expertise, le temps et le passage du temps. Les discussions sur d'autres sujets sont certes possibles à un niveau élémentaire, mais elles ne sont jamais très longues car il devient rapidement évident que le patient ne garde aucun souvenir des passages précédents de la conversation. Il n'y a qu'un seul autre sujet sur lequel Wright est encore capable de faire des déclarations cohérentes : il parle parfois de cubes étranges qui voyageraient à travers

Tessons d'Eltdown, tirés des archives de la bibliothèque de l'Université Miskatonic.

l'espace et contiendraient les esprits des membres d'un antique peuple intergalactique de vers, trouvant de cette façon de nouveaux mondes à explorer. Je soupçonne que cette histoire a un rapport avec la question du temps qui le fascine tellement. Je n'ai toutefois pas eu encore l'occasion de confirmer cette hypothèse lors de mes discussions avec Wright.
Comme on ne peut exclure une nouvelle détérioration des capacités mémorielles du patient, je recommande fortement qu'il soit placé dans une institution mieux adaptée pour l'accueillir que ne l'est le sanatorium public de Manchester.

Pièce d'introduction du dossier médical du Docteur Ambrose Wright, transféré avec le patient le 7 juin 1921 à l'*asile Saint-Thomas* d'Oldham.

Une fois guéri de sa défaillance de mémoire à court terme, Wright est sorti de l'asile le 5 avril de l'année suivante, mais il n'avait aucun souvenir postérieur à la date fatidique du 9 janvier 1920, à laquelle il avait commencé son étude des *Tessons d'Eltdown*. La mémoire des événements qui s'étaient déroulés entre cette date et sa guérison lui a échappé toute sa vie.

À propos des Tessons d'Eltdown

Lors de [ou : *Pendant*] *la nuit* [ou : *le temps*] *de l'obscurité tomba du ciel un objet* [ou : *un cube*], *qui apportait avec lui le temps* [ou : *le jour*] *de la lumière.*

Traduction Winters-Hall, 1912

On désigne sous le nom de Tessons d'Eltdown un certain nombre de fragments de poterie découverts en 1882 par le Docteur Abel Dalton et le Docteur Nigel Woodford, de l'Université de Cambridge, au cours de fouilles géologiques dans les environs d'Eltdown dans le Sussex. Peu de temps après leur découverte, les deux scientifiques ont déclaré que les pièces étaient intraduisibles et sans intérêt, et ont fini par les laisser à l'un de leurs adjoints, Gordon Whitney du Beloin College de Hanover, dans le Wisconsin. Les occultistes qui avaient pu jeter un oeil aux fragments avaient déjà noté les similitudes entre leurs inscriptions et certains passages des *Manuscrits Pnakotiques*. Le révérend Arthur Brooke Winters-Hall, pasteur et philologue amateur, avait participé aux fouilles. Au bout de trente années de travail dans le plus grand secret, il a réussi à déchiffrer les tessons. Son ouvrage de 48 pages intitulé *The Eltdown Shards: A Conjectural Translation* [Les Tessons d'Eltdown : Une Tentative de traduction] a été publié en 1912 en 50 exemplaires ; 300 exemplaires supplémentaires ont été imprimés en 1917 à destination du grand public. Dans ce document, le pasteur Winters-Hall

décrit le contenu du texte des tessons et souligne les passages qui semblent liés aux mystérieux *Manuscrits Pnakotiques*. Certains lui ont reproché la longueur de sa traduction, bien supérieure au contenu limité des tessons, tandis que d'autres l'ont accusé d'omissions délibérées.

Il est avéré que le docteur Gordon Whitney de Beloin College a également étudié les tessons, mais ses travaux n'ont pas été publiés après sa mort. En 1940, les *Tessons d'Eltdown* ont à nouveau connu une brève heure de gloire lors de la découverte, pendant les travaux de déblaiement dans la région de Londres qui ont suivi les premiers bombardements allemands, d'un ensemble de plaques métalliques qui leur auraient été identiques. Mais il a été rapidement établi qu'il s'agissait de faux.

Le texte original traduit par Winters-Hall semble être l'oeuvre d'un groupe connu sous le nom de « Choses très anciennes », mais il s'attache essentiellement à décrire d'étranges êtres en forme de cônes, associés à une planète appelée Yith. Les tessons mentionnent également des créatures extraterrestres semblables à des vers, appelées Yekubiens. Grâce à une incroyable technologie, celles-ci seraient capables de produire des « ponts éthérés » à travers lequel elles pourraient échanger leur conscience avec les races extraterrestres des autres planètes. Les tessons racontent notamment comment l'un de ces objets cubiques est parvenu sur Terre il y a des éons, comment les êtres de Yith qui y étaient alors dominants ont découvert sa fonction et les mesures qu'ils ont prises pour le neutraliser. Winters-Hall a relié ces récits avec des contes populaires de fées et d'elfes en combinaison, car les parallèles entre ces êtres capables de voyager dans le temps et la capacité des elfes à étirer le temps à volonté exerçaient sur lui une puissante fascination. Les *Tessons d'Eltdown* connaissent aujourd'hui une popularité renouvelée auprès de tous les petits groupes d'amateurs d'ovnis, qui y voient la preuve d'une civilisation extraterrestre destinée à revenir un jour sur Terre.

Les Tessons originaux

Les originaux des tessons se trouvent au musée du Beloin College, mais pas dans la section publique de la collection. Certaines pièces sont aussi conservées aujourd'hui dans la bibliothèque de l'Université Miskatonic. Après avoir fait la demande appropriée, il est possible d'obtenir l'accès aux fragments et de les étudier plus longuement, mais toute traduction exige de comprendre la forme écrite du langage des Choses très anciennes.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Mythe : 14
SAN : 1
Sortilèges : Trouver le Gardien de la connaissance*, Contacter un Yithien, Congédier le Gardien de la connaissance*#.
** = nouveau sortilège*
= sortilège incomplet et donc inutilisable

Les Tessons d'Eltdown (traduction Winters-Hall)

La traduction de Winters-Hall reste superficielle et s'intéresse avant tout au contenu des Tessons. La présentation des sortilèges est trop lapidaire, et ils sont difficiles à apprendre.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Trouver le Gardien de la connaissance*, Contacter un Yithien, Congédier le Gardien de la connaissance*#.
** = nouveau sortilège*
= sortilège incomplet et donc inutilisable

Les Tessons d'Eltdown *Une Traduction partielle*

La traduction de Gordon Whitney est meilleure que celle Winters-Hall, mais elle ne traite pas l'intégralité des tessons. Elle ne contient aucun sortilège. Elle n'a jamais été publiée, et le manuscrit est conservé dans la bibliothèque de l'Université Beloin.

Les Tessons d'Eltdown (traduction Winters-Hall)

La traduction de Winters-Hall reste superficielle et s'intéresse avant tout au contenu des Tessons. La présentation des sortilèges est trop lapidaire, et ils sont difficiles à apprendre.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Aucun.

Les plaquettes métalliques

Il ne s'agit apparemment que d'une reproduction maladroite de certains des tessons, les lacunes ayant été comblées par des fragments d'une langue protosémitique.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Aucun.

Spécificités

Toutes les versions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour la compétence *Sciences occultes*.

Les notes de Winters-Hall et de Whitney sur leurs traductions respectives sont conservées au British Museum pour les premières et à l'Université Beloin pour les

secondes. Un investigateur qui consacre six semaines à étudier à fond un exemplaire de chaque jeu de notes peut ouvrir la compétence Langage du Mythe (écriture des Choses très anciennes) avec une valeur initiale égale à 1d6 +1 %. La lecture des tessons originaux peut provoquer des phénomènes d'allongement ou de contraction du temps ou d'autres effets comparables.

Optionnel : les Tessons d'Eltdown en jeu

Les effets d'une étude rapide

Les effets désastreux de l'oeuvre (quelle que soit la version) se manifestent dès la première lecture : pendant toute la durée de son étude, le lecteur perd la notion du temps - une fois sa lecture terminée, il est incapable de dire combien de temps s'est écoulé. Les horloges à proximité directe affichent soudain des heures confuses et erronées, et les dates des calendriers sont visiblement fausses.

Les effets d'une étude détaillée

Au fur et à mesure que l'étude progresse, la perte de la notion du temps s'aggrave jusqu'à devenir totale et envahissante. Dans un premier temps, le lecteur arrive toujours trop tôt ou trop tard à ses rendez-vous, oublie les anniversaires et autres fêtes ou part se coucher en plein milieu de la journée. À ces symptômes s'ajoutent par la suite une perte complète de mémoire à court terme et une incapacité totale à comprendre et reproduire les processus réguliers. Cette incapacité à suivre tout processus ou plan condamne tout ce qui dépasse 3 secondes. Les actions coordonnées sur des intervalles dépassant cette limite deviennent également impossibles. La personne affectée n'est aucunement consciente de la perturbation de sa vie civile et de sa propre négligence. Elle réagit aux reproches à ce sujet par l'incompréhension ou la colère, en fonction de son tempérament. Tôt ou tard, elle finit par ne plus vivre que dans le présent - le passé ou l'avenir ne sont plus réellement pertinents pour elle, et elle ne les comprend plus réellement. Cela ne l'empêche pourtant pas de poursuivre l'étude du livre. Lorsqu'elle peut parler des sujets du livre, elle reste capable de conversation construite et formule des pensées étonnamment claires.

Le lecteur n'ayant pas conscience du caractère exceptionnel, voire pathologique, de son état, il n'interrompra pas de lui-même son étude du livre. Une interruption due à d'autres motifs impérieux - voyage, maladie, etc. - est encore possible pendant les premiers stades. À partir du moment où les seules pensées cohérentes possibles concernent les Tessons d'Eltdown, une influence extérieure est nécessaire à tout abandon prématuré du livre. Mais quelle que soit la raison pour laquelle l'étude doit être abandonnée, la perte de la notion du temps et de la mémoire à court terme ne s'interrompt pas. La dégénérescence continue jusqu'à la dissolution dans le présent. Seul un traitement psychiatrique permet de sortir de cet état.

Les Chants des Dholes

Chère Maman, cher Papa !
C'est vraiment beau ici dans les montagnes chez Mamie ! On peut voir beaucoup plus loin que chez nous à New York vu qu'il n'y a pas de grandes maisons. Et il n'y a pas de bruit vu que les gens n'ont pas autant de voitures ici. Mamie pense que l'air est bien meilleur pour ça et parce qu'il n'y a pas d'usines. En tout cas je n'en ai pas encore vu, mais je voudrais bien savoir où les gens d'ici trouvent toutes les choses dont ils ont besoin. Même si Mamie pense que les gens n'ont pas besoin d'autant de choses ici dans les montagnes qu'à la ville, je ne crois pas que ça soit vrai. Peut-être que les choses arrivent en train, comme moi ? Il y a aussi beaucoup plus d'animaux que chez nous. Même si je dois quand même faire un long chemin depuis la ferme de Mamie pour trouver les papillons et les scarabées. Là-bas, il n'y en a pas. Mamie dit qu'elle est contente parce que c'est de la vermine. Mais je les trouve quand même jolis. Beaucoup plus que les vaches de Mamie, elles ont l'air drôlement malades. C'est sûrement la faute de l'herbe jaune qui pousse partout sur les collines où elles sont. Les vaches ne doivent pas autant l'aimer que l'herbe verte, alors elles mangent moins. Des fois, il y a aussi une sorte de gelée puante sur le pâturage, Mamie dit que c'est de l'engrais. Mais ça n'a pas l'air de marcher vraiment, il y a des pâturages où il ne pousse rien du tout. Ceux-là ressemblent un peu à un chantier tout creusé de partout. Quand l'oncle Wally parle de la guerre, il dit « champ de cratères » pour les paysages complètement dévastés. À mon avis, ils devaient ressembler à ces pâturages. Des fois aussi, il manque quelques vaches. C'est juste le boucher qui est passé les prendre, dit Mamie, mais si c'était moi le boucher, je ne les achèterais pas. Et je ne viendrais pas non plus les chercher la nuit. Pourtant c'est ce qu'il doit faire, parce que je ne l'ai jamais vu le jour. Et il y a des nuits qui font peur ici des fois à cause des bruits étranges. J'en ai parlé à Mamie, mais elle a dit que c'était juste les animaux qui vivent dans la forêt. Mais depuis, elle me lit toujours quelque chose avant que je dorme. Elle a un très gros livre qui a l'air bien vieux, avec des choses bizarres dedans. Au début il m'a fait peur et j'ai pleuré et je lui ai demandé d'arrêter. Mais elle ne l'a pas fait, elle a juste ri et m'a dit que bientôt ça me plairait. Et Mamie avait raison. Même si je ne comprends toujours pas de quoi le livre

Le révérend Arthur Brooke Winters-Hall (1859-1933)

Diplômé de l'Université d'Oxford en 1879, Winters-Hall a ensuite obtenu un poste à Cuckfield, dans le Sussex. Il se considère lui-même comme l'héritier spirituel et le successeur du révérend Robert Kirk, disparu sans laisser de traces en 1691, apparemment enlevé par le peuple fée. Les travaux de Winters-Hall en tant que philologue amateur et archéologue étaient brillants, mais sa croyance en des êtres surnaturels - il est intervenu, comme son ami Arthur Conan Doyle, pour défendre l'authenticité des « photographies de fées » truquées de Cottingley - a nui à sa réputation dans les cercles académiques pour finalement la ruiner complètement. Dans les années 1920, Winters-Hall est à la retraite. Il a rédigé un long traité sur les liens entre les Tessons d'Eltdown et les *Manuscrits Pnakotiques*, mais celui-ci a peu de chances d'être jamais publié. Discuter avec lui n'est pas très utile, car il a été convaincu par une expérience mémorable lors d'un voyage en 1919 que tout le Mythe n'est qu'une façade pour les activités des fées.

parle, ça m'est égal. Parce qu'à chaque fois que Mamie lit, il y a cette musique qui arrive, et c'est bien agréable car ici il n'y a pas de radio. De toute façon la musique ne ressemble pas du tout à la radio de chez nous. C'est des drôles de chansons sans mots, parfois c'est juste un bourdonnement. Et la musique ne passe pas par les oreilles, elle est déjà là dans la tête. Bizarre, non ? J'ai demandé à Mamie qui faisait cette musique, et elle m'a dit quelque chose de bizarre. Elle dit que c'était les Dole ou les Dolls, je n'ai pas très bien compris. Et elle a dit que c'était des oiseaux. Ça m'a étonné parce que je n'en avais jamais entendu parler. Mais Mamie a dit qu'elle allait m'en montrer bientôt. J'ai hâte de les voir !
Les oiseaux doivent quand même être très petits, parce que maintenant je les entends toute la journée. Pourtant quand je regarde autour de moi, je ne vois aucun oiseau. Parfois leur musique est tellement forte que je n'arrive plus à me concentrer sur les comics que j'ai emportés. Mais on ne peut pas les chasser en leur faisant peur, j'ai essayé. Je crie très fort ou je fais du bruit, mais je ne les vois jamais s'envoler et la musique ne s'arrête pas. Des fois je l'entends même quand je dors. Ces nuits-là je rêve toujours de choses bizarres, mais pas des oiseaux, plutôt des très gros vers qui vivent dans le sol et qui font de la musique. Seulement ça n'est pas possible, parce que je sais que les vers ne peuvent pas chanter.
Mais je suis quand même content d'aller voir les Dolls. Peut-être que je pourrais même en attraper un ! Et s'ils sont tous petits, est-ce que je pourrais en ramener un à la maison quand l'été sera fini ? S'il vous plait s'il vous plait ! Je suis sûr qu'il vous plaira aussi, et la musique qu'il fait est vraiment très jolie !
Bon, il faut que je m'arrête maintenant, parce que les Dolls recommencent à chanter tellement fort que je n'arrive plus à me concentrer sur ce que j'écris.
Je vous embrasse (Mamie aussi)
Votre Freddy

Lettre du petit Frédéric Fitzgerald Marcussen, 10 ans, postée le 14 juin 1956 à East Pittsford, dans le Vermont, et adressée à ses parents Kate et Arthur Marcussen.

Une fois Freddy Marcussen rentré à New York de chez sa grand-mère à la fin des vacances d'été, il s'est plaint d'entendre en permanence de la musique qui lui donnait le vertige et l'empêchait de dormir. Les examens médicaux n'ont toutefois décelé aucune maladie. Un peu plus tard, le garçon a commencé à terroriser les alentours par ses cris stridents et a manifesté une agitation extrême pendant la journée. Après avoir fait manger des vers à sa petite soeur de deux ans, Heather, et l'avoir ainsi étouffée, il a été livré placé dans un foyer pour enfants inadaptés. Il a pu quitter celui-ci une fois arrivé à l'âge adulte. On n'a plus trouvé aucune trace de lui depuis.

À propos des Chants des dholes

Deux ouvrages complètement différents portent ce titre (en anglais, *Dhol Chants*).

Le livre du plateau de Leng

Le plus ancien des deux ouvrages vient du plateau de Leng, où il a été rédigé en birman par un auteur inconnu. Il n'existe plus dans le monde que quelques rares exemplaires de ce livre, tous écrits à la main sur de la peau humaine tannée. L'ouvrage décrit des créatures mythiques gigantesques, les dholes, et leurs chants étranges. Les dholes auraient appris ces chants d'un être que même la lumière du soleil évitait et qui n'est nommé que par le mot birman signifiant « chanteur ». Certaines sources l'appellent de façon erronée « le chanteur de Dhol ». Les dholes pratiquent leur magie grâce à ces centaines de chants.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : plusieurs sortilèges de *Contact*, d'*Invocation/Contrôle* et d'*Appel/Congé*.

La version allemande

Heinrich Zimmermann a écrit peu de temps avant le début de la Grande Guerre un livre intitulé « Les Chants des dholes », sans pourtant connaître en détail l'original birman. Seuls quelques passages de l'original apparaissent dans cette oeuvre.
Zimmerman était un étudiant enthousiaste de la diversité rythmique des musiques ouest africaines et il a déclaré avoir découvert des similitudes étonnantes entre celles-ci et la musique des Indiens Karibs, que Colomb avait rencontrés en 1492 dans les Caraïbes. Il décrit 555 chants différents, destinés à invoquer Ahtu, un avatar de Nyarlathotep, ainsi que divers « esprits de l'air ». En Afrique, Ahtu est une divinité décrite comme une masse visqueuse dont jaillissent plusieurs tentacules dorés.
La deuxième édition, parue dans les années vingt, contiendrait une feuille volante supplémentaire qui ferait référence à certaines chansons presque oubliées des habitants des îles de la Frise du Nord, en Allemagne.
Le livre est écrit en allemand. Comprendre les passages qui concernent la musique africaine exige de réussir soit un jet sous la moitié de sa *Connaissance*, soit un jet de *Culture artistique (musique)*.
Les sortilèges contenus dans l'ouvrage ne sont pas présentés comme tels, mais comme des chants magiques. Ceux-ci contiennent de subtiles gradations tonales que tous les instruments de musique ne sont pas en mesure de produire. Seuls le violon et les instruments à cordes similaires sont capables de tout jouer. Rien n'est pas contre néces-

saire pour chanter les mélodies. Pour réussir à lancer un sortilège, il faut réussir un jet de *Pratique artistique (chant)* ou – avec un instrument adapté – un jet de *Pratique artistique (instrument de musique)*.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler/Congédier Ahtu* (un avatar de Nyarlathotep), *Invoquer/Contrôler un Byakhee* et d'autres sortilèges d'*Invocation/Contrôle*.

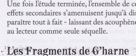
Optionnel : Les Chants des dholes en jeu

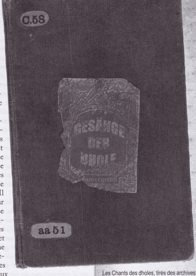
Les effets d'une étude rapide

Les effets d'une étude, quelle qu'elle soit, sont essentiellement liés au plateau de Leng.
Un investigateur qui feuillette le livre perd temporairement l'usage de son ouïe, sans pour autant s'en rendre compte immédiatement. La surdité ne disparaît que lorsque l'ouvrage est refermé. Toutefois, le lecteur entend au moment où il ferme le livre un son si fort et strident que ses tympans se fissurent. Le caractère définitif des lésions qui s'en suivent varie au cas par cas (et est donc laissé à l'appréciation du gardien). Si le livre est laissé ouvert une fois la lecture terminée, la surdité persiste. Il n'est possible de mettre fin au silence complet qu'en refermant l'ouvrage - et en en subissant les effets secondaires.

Les effets d'une étude détaillée

L'étude en profondeur de l'ouvrage, dont le texte ressemble à une gigantesque partition, produit aussi un effet sur le sens de l'ouïe du lecteur : des sons étranges, initialement à peine audibles, envahissent son oreille quand il travaille sur le livre. Au fur et à mesure qu'il avance dans son étude, les sons gagnent en clarté – ils ressemblent alors à une mélopée dissonante, que l'on pourrait comparer aux chants d'une baleine que l'on torturerait. On peut distinguer de plus en plus clairement entre les sons un bourdonnement profond et obscur, d'une intensité presque physique, et une étrange musique éthérée. Une fois le lecteur arrivé à la moitié des *Chants des dholes*, ce bruit est devenu un compagnon permanent qui l'empêche de dormir et de se concentrer et le maintient dans un état constant de tension nerveuse. Mais seul le bourdonnement est audible pour les autres, et ses vibrations subliminales portent si loin qu'il peut terroriser des régions entières. Pour réduire la souffrance que lui inflige cette cacophonie, le lecteur finit par s'y joindre : il se lance dans une imitation, certes faible mais déjà horrible, de sons complètement inhumains. À partir de ce moment, des silhouettes difformes apparaissent à la frontière de son champ de vision, semblant jouer d'étranges instruments de musique.
Il arrive toujours un moment où les sons viennent poursuivre le lecteur jusque dans ses rares moments de sommeil. Il est hanté par des rêves de créatures semblables à des vers géants, et développe une affinité contre-nature pour les vers. Tous ceux qui cherchent à apprendre un sortilège de l'ouvrage sont un jour confrontés à des douleurs infernales au niveau des oreilles. Une visite chez le médecin et un passage aux rayons X en révéleront la cause : de minuscules vers se sont infiltrés dans leurs conduits auditifs, dans lesquels ils se fraient tranquillement un chemin. Les douleurs insupportables prennent fin au bout d'une semaine alors que les créatures filiformes sortent en rampant des oreilles de leur hôte. Une fois l'étude terminée, l'ensemble de ces effets secondaires s'amenuisent jusqu'à disparaître tout à fait - laissant des acouphènes au lecteur comme seule séquelle.





Les Chants des dholes, tirés des archives du Musée local de Keitum, sur l'île de Sylt

Les Fragments de G'harne

Très cher Professeur Abernathy,
Laissez-moi tout d'abord vous présenter mes regrets au sujet de la transformation qu'a subie un membre autrefois si réputé de notre branche. Car aussi méprisables et indignes d'un chercheur que puissent nous paraître les événements qui ont conduit à l'exclusion du docteur Frakes de l'Institut d'études avancées, il serait dommageable de le condamner à présent à la damnatio memoriae et d'interdire l'intégralité de son œuvre. Le sort du docteur Frakes devrait bien plutôt nous servir à tous de mise en garde, car il montre que même les plus hautes distinctions universitaires n'empêchent pas d'être victime de contes de fées pseudo-scientifiques. Le cas de Frakes est d'autant plus douloureux pour nous tous qu'on ne peut qu'être convaincu, si on repense à ses oeuvres révolutionnaires comme

« The Offsping of Man. Modern Anthropology and the Elucidating of Dark Ages » *ou* « Rituals in Theory and Praxis », *que la communauté scientifique a perdu un génie.*

Je vous en prie, ne vous méprenez pas : le détournement de fonds pour financer des expéditions n'ayant pas été approuvées est une telle honte que vous n'aviez pas d'autre choix que de prendre cette grave mesure. Un choix que je soutiens entièrement, en ayant conscience de la portée de ses conséquences. Je tiens seulement à souligner le caractère particulièrement tragique de cette affaire sans précédent. Car les événements du mois dernier représentent une véritable tragédie – pour Frakes, qui a non seulement ruiné une brillante carrière, mais qui est en plus devenu un criminel, mais aussi pour nous scientifiques, qui avons perdu un collègue qui nous était – il faut lui accorder – supérieur à bien des égards, et qui était de plus – en ce qui me concerne – un ami.

Or il se trouve que notre ancienne amitié était justement la raison qui vous a poussé à m'écrire pour me demander si peut-être je serais en mesure d'éclairer un peu l'obscurité qui règne autour des motifs du docteur Frakes. Votre intuition était bonne : j'ai en effet reçu une lettre de mon ami il y a trois mois. Il me demandait de garder le secret sur ce qu'il me décrivait, car il craignait que des tiers mettent sa raison en doute. Je n'ai pas jugé sa requête absurde, tant le contenu de cette lettre était confus et peu scientifique, et j'ai même été fort surpris que son expédition ait trouvé un financement officiel – c'était un mensonge, comme je l'ai découvert récemment. J'ai aussi attribué son désir de secret à la peur de voir sa réputation académique ruinée en cas d'échec.

Dans cette lettre, il m'a écrit qu'il avait récemment découvert une source jusqu'alors peu connue des spécialistes, à savoir les vestiges de quelques tablettes de pierre conservés aux British Museum et qu'il décrivait comme des registres préhistoriques. En s'aidant des travaux d'un certain Sir Howard Windrop, qui avait voyagé en Afrique avant lui, il aurait réussi à déchiffrer les hiéroglyphes des tablettes. Celles-ci lui auraient ainsi révélé non seulement de nouvelles connaissances au sujet de la Préhistoire et de l'Antiquité, mais aussi la position d'une ancienne cité appelée G'harne. Les tablettes elles-mêmes, poursuivait Frakes (et je doute aujourd'hui de ma propre lucidité – comment ai-je pu ne pas comprendre, même alors, qu'il n'avait plus toute sa raison), avaient été écrites par une race de créatures proches des étoiles de mer, mais dotées d'un corps en forme de tonneau, qui avaient construit la cité de G'harne. L'expédition qu'il voulait monter devait s'appuyer sur les renseignements des tablettes, les notes de Windrop et les réflexions personnelles de Frakes pour partir dans les déserts d'Afrique du Nord, afin de trouver cette cité de G'harne. Frakes me promettait dans sa lettre : « des révélations sur les premières époques de l'histoire terrestre, qui vont révolutionner complètement l'image que nous en avons actuellement. Non seulement l'existence d'une culture pré-humaine sera ainsi prouvée sans l'ombre d'un doute, mais en prenant conscience de cette civilisation préhistorique bien supérieure à la nôtre dans de nombreux domaines, nous allumerons l'étincelle d'un discours scientifique et philosophique à côté duquel tout ce qui existe aujourd'hui paraîtra ridiculement petit. » Aussi embarrassantes, folles et exagérées que puissent paraître ces lignes aujourd'hui, je n'ai rien dit, j'ai gardé pour moi mon inquiétude et j'ai simplement décliné toute participation. Je suis entièrement conscient de ma responsabilité et de ma culpabilité dans le cas Frakes, car en tant qu'ami il aurait été de mon devoir de le ramener à la raison, et ainsi d'éviter sa chute finale. Pourquoi ne l'ai-je pas fait, je l'ignore aujourd'hui. Peut-être parce que je sentais que tout effort de ma part aurait été en vain, peut-être à cause de son incroyable certitude et de sa conviction, peut-être parce que je me demandais au plus profond de moi-même : et s'il avait raison après tout ?

Mais tout cela ne sert plus à rien à présent – Frakes a disparu, et avec lui l'argent de votre université. Croyez-moi, si seulement j'avais deviné à l'époque les véritables motifs de son secret, je n'aurais pas hésité à en informer les autorités concernées. Mais il ne me reste plus que la triste certitude d'être partiellement responsable de la chute d'un ami et d'un collègue. Je vous ai dit tout ce que je savais, bien que cela ne soit pas grand-chose.

Votre débiteur sincère,
Clark T. Henderson

Lettre du professeur Clark Thomas Henderson de l'Université de San Francisco au professeur Jonathan Abernathy de l'Université du Texas, 12 décembre 1932.

Le docteur Patrick Frakes avait abandonné fin septembre son poste à l'Université du Texas, emportant une importante somme d'argent détourné, pour se lancer dans une expédition non autorisée à en Afrique du Nord. Frakes a été exclu le 30 novembre de l'Institut d'études avancées de l'Université du Texas après le retrait de sa chaire de docteur. D'après les renseignements obtenus par l'université, le docteur Frakes a été vu pour la dernière fois à Bordj Omar Driss en Algérie. Il aurait quitté cette ville accompagné par des guides locaux pour suivre le cours de l'oued Igharghar. On ne dispose pas d'autres informations sur le sort du docteur Frakes.

À propos des Fragments de G'harne

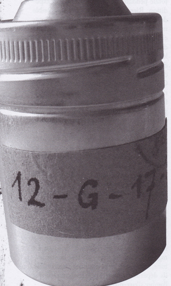
« Une poignée de tessons oubliés, vieux de plusieurs éons [Ils dataient] d'un âge antérieur au Trias, et leur simple existence dans un autre état que réduites en poussière par l'usure du temps était parfaitement inexplicable. »

Extrait de l'article
de Sir Howard Windrop, 1912

« *Il y a des légendes grandioses à propos d'êtres venus des étoiles sur la Terre des millions d'années avant l'apparition de l'homme, et qui y étaient encore présents pendant son évolution dans certains recoins obscurs de la planète. Et je suis fermement convaincu qu'ils sont encore ici aujourd'hui.* »

Extrait du chapitre introductif de Sir Amery Wendy-Smith, 1919

L'ouvrage *The G'harne Fragments* a été publié à compte d'auteur en 1919, dans un tirage de 958 exemplaires. Ce mince volume de 128 pages, au format 11,4 x 14,6 cm et à la couverture en carton bon marché, est une tentative de traduction des caractères étranges relevés sur des tablettes de pierre brisées, découvertes en Afrique par l'explorateur britannique Sir Howard Windrop. Cette écriture runique repose sur de curieux motifs à base de points, et la traduction partielle qu'en a faite Windrop l'a mené à la conclusion qu'il s'agissait de fragments d'un ouvrage plus vaste. Bien que certains aient immédiatement surnommé les tablettes « la lubie de Windrop », cela n'a pas dissuadé son collègue Sir Amery Wendy-Smith d'en entreprendre la traduction complète. L'année même de sa publication, Wendy-Smith a personnellement pris la tête d'une expédition en Afrique du Nord, à la recherche de la cité perdue de G'harne. Les gravures qui figurent sur les vestiges des tablettes originales sont en fait l'écriture à base de points des Choses Très Anciennes. Elles décrivent l'histoire de la Terre du Pléistocène jusqu'aux débuts de la civilisation humaine, et abordent aussi des cultures et des villes préhistoriques nommées Lh'Yibi, Ib, Leng, Thep-Dya, R'lyeh et Xuthltan, et des divinités vénérées sous des noms comme Bokrug, Nug ou Yeb. On y trouve en outre les positions de plusieurs villes abandonnées des Choses Très Anciennes, d'innombrables colonies de Profonds et d'une cité cachée du peuple serpent. On peut enfin y reconnaître des cartes du ciel qui indiquent entre autres les positions d'Algol, de Yuggoth et de la planète Thyoph, aujourd'hui détruite.



Fragments de G'harne, microfilm, British Museum, Londres.

La cité perdue de G'harne est décrite dans le détail et localisée avec précision. Autrefois habitée par les Choses Très Anciennes, elle est maintenant décrite comme un labyrinthe d'innombrables passages souterrains, où des Cthoniens rampants vivent sous la férule d'une créature répugnante appelée Shudde-M'ell.

Les Fragments originaux

Les fragments érodés des tablettes de pierre originales se trouvent à présent au British Museum. Avant de pouvoir en tirer quoique ce soit, il est nécessaire de comprendre les assemblages mystérieux de points des Choses Très Anciennes.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Shudde M'ell, Contacter un Cthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe rouge de Shudde M'ell.*

La monographie de Windrop

« La lubie de Windrop », comme cette traduction partielle a été surnommée, a été publiée en 1912 dans le *Journal of the Royal Antiquities Society*. L'article a été violemment critiqué et a fait un tort considérable à la réputation de son auteur, auparavant considéré comme érudit irréprochable. Le numéro qui contient l'article de Windrop devrait être disponible dans toutes les bonnes bibliothèques.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

La traduction Wendy-Smith

La traduction intégrale des fragments de Wendy-Smith, parue sous le titre *The G'harne Fragments*, est difficile à obtenir. Une grande partie du tirage est allée dans les universités spécialisées dans ce domaine et les grandes bibliothèques publiques, mais

elle a le plus souvent été retirée des catalogues dans le courant des années soixante.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Shudde M'ell, Contacter un Cthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe rouge de Shudde M'ell.*

Le commentaire de Walmsley

Gordon Walmsley a publié plusieurs chapitres de sa tentative de traduction en 1963 dans l'*Imperial Archaeological Journal*. Ils n'ont pas été pris au sérieux dans les milieux universitaires, et on s'en est souvent moqué comme de la « plaisanterie de Walmsley ».
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : jours
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

La traduction de Walmsley

Grâce au soutien de la Fondation Wilmarth, un groupe de traducteurs a réussi en 1975 à faire paraître cette édition qui s'appuie principalement sur le commentaire de Walmsley.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Shudde M'ell, Contacter un Cthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe rouge de Shudde M'ell.*

Spécificités

Toutes les versions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour les compétences *Anthropologie*, *Archéologie* et *Sciences occultes*. En comparant les commentaires de traduction issus de l'article de Windrop et de la traduction Wendy-Smith et en les étudiant dans le détail, un investigateur peut acquérir la compétence *Langage du Mythe (écriture des Choses Très Anciennes)* avec une valeur initiale de 1d6 +1 %. On peut obtenir le même résultat en lisant l'original des commentaires de Walmsley, qui se trouve au Wharby Museum de Londres.

Optionnel : les Fragments de G'harne en jeu

Les effets d'une étude rapide

L'étude rapide du texte des tablettes n'a aucun effet secondaire notable. Il donne au contraire l'impression d'une lecture extrêmement intéressante et prometteuse. Le lecteur est immédiatement saisi du désir de se plonger dans le texte et commence en général dans la foulée une étude détaillée.

Les effets d'une étude détaillée

Les conséquences de l'étude du texte (dans les versions les plus anciennes, jusqu'au commentaire de Walmsley) sont subtiles, mais profondes et parfois dévastatrices. Travailler sur les fragments G'harne n'invoque rien de surnaturel, mais fait naître chez le lecteur l'obsession, parfois même le besoin, de partir à la recherche de la cité perdue de G'harne. Cette envie n'est d'abord qu'une idée folle, mais elle se fait de plus en plus pressante au fur et à mesure de l'étude, jusqu'à devenir le centre de la vie du lecteur. Sans se soucier de sa vie passée et de ses projets, il ne recule devant aucun effort pour localiser G'harne : il dilapide ses économies et vend ses biens. Il sombre sans hésiter dans la ruine au moins financière, mais aussi souvent sociale. Lorsque ses propres moyens sont insuffisants, il tente de réunir l'argent dont il a besoin par des moyens criminels. Il se montre toutefois particulièrement prudent et rusé dans ses manigances – il ne lui servirait à rien d'échouer à ce stade de ses plans. La nature exacte de ces plans dépend de ses préférences personnelles et de son statut social. Les scientifiques se jureront en général de découvrir de nouvelles connaissances, tandis que d'autres lecteurs plus profanes caresseront des rêves de trésors incroyables. Peu importe en tout cas qu'il monte une expédition ou se mette en route seul, le lecteur est dans un état d'euphorie totale pendant les préparatifs de son expédition. Rien ne lui paraît plus impossible de plus, toutes ses préoccupations disparaissent et aucun obstacle ne peut lui faire changer d'avis. Il n'est guère possible de décourager son obsession. Mais dès que le lecteur prend la route, son humeur change du tout au tout. Il est rapidement victime d'accès réguliers de doute et de dépression. Chaque semaine de voyage renforce la certitude de s'être lancé dans une entreprise folle. À un moment ou à un autre, la quête prend fin – et le lecteur des Fragments de G'harne se trouve confronté aux décombres de son ancienne existence…

Quand bien même il réussirait finalement à trouver G'harne, le lecteur s'aperçoit alors que la cité perdue est bien de ce qu'il s'était imaginé : ce n'est plus qu'un cauchemar de pierres anciennes, peuplé par Shudde M'ell et ses horribles enfants.

Ceux qui, malgré tous leurs efforts, n'arrivent pas à rassembler assez d'argent, de temps et de compagnons pour transformer leur obsession en réalité ne sont qu'à peine mieux lotis : la certitude qu'ils trouveraient G'harne si seulement ils obtenaient ces moyens les prive de toute joie de vivre. Le regard fou toujours fixé sur leur bonne fortune, si proche et pourtant si inaccessible, ils dépérissent alors jusqu'à n'être plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Idée de scénario

Ce scénario se déroule en 1930 ou plus tard. À tout juste 24 ans, l'autodidacte Clyde Tombaugh a découvert le 18/02/1930 à l'observatoire Lowell aux Etats-Unis, la planète « X » - baptisée par la suite Pluton - ou Yuggoth, comme elle est nommée dans le Mythe. Mais peu de gens savent que Tombaugh s'est servi pour cela des cartes du ciel contenues dans un texte archéologique obscur appelé *Fragments de G'harne* (traduit par Lord Wendy-Smith), cartes qui se sont révélées d'une effrayante précision. Encouragé par ce succès, Tombaugh a poursuivi ses recherches, mais il ne peut se targuer d'aucune autre découverte révolutionnaire puisqu'il a été enlevé peu après par des émissaires des Mi-Go, qui craignaient qu'il ne continue à révéler leurs secrets.

Les personnages sont des astronomes ou des profanes intéressés par l'astronomie qui venaient rendre visite à Tombaugh, mais qui n'ont pu voir que la délégation Mi-Go s'envoler. Dans le bureau, ils peuvent trouver les *Fragment de G'harne*. Ils peuvent faire de nouvelles découvertes grâce aux fragments si le gardien le souhaite, peut-être après avoir s'être rendu à G'harne ou dans une autre cité des Choses Très Anciennes. À un moment ou à un autre, Tombaugh refait surface – mais il est à présent dans un fauteuil roulant et porte un masque de cire, car il ne reste plus de lui que son cerveau stocké dans un cylindre. C'est au gardien de décider s'il est devenu un agent des Mi-Go et cherche à détruire toutes les copies des *Fragments de G'harne*, ou s'il a au contraire conservé une étincelle d'individualité et peut mettre en garde les personnages ou même les aider. Son destin devrait en tout cas rappeler constamment qu'il vaut mieux ne pas se plonger trop profondément dans les mystères du Mythe.

Liber Damnatus Damnationum

J'écris ceci dans un état de tension mentale considérable, car ce soir je n'appartiendrai plus au monde des vivants. Je suis prisonnier dans ma propre maison, victime de ma propre curiosité. J'ai déjà pénétré trop loin dans les mystères qui se trouvent au-delà du voile, j'ai exploré trop profond le monde extérieur, et j'en sais trop sur ces choses qui ne devraient pas exister, pour pouvoir me faire des illusions sur le destin qui m'attend. Je suis un expert sur ceux qui se déplacent entre les dimensions, calmes, invisibles, à l'affût. Dans ma bibliothèque se trouvent des centaines de sombres ouvrages occultes, dont certains sont encore bien plus que cela. Le Roi en Jaune, Azathoth and Other Horrors, Le peuple du monolithe *et* Cthulhu dans le Necronomicon *– ils sont tous là, et plus d'une fois j'ai frissonné à cause de leur horrible contenu. Ma vie a souffert de leur lecture, je me suis détourné des hommes parce qu'ils étaient ignorants et voulaient le rester. Je me suis retiré dans mon for intérieur et je me suis consacré à ces études qui étaient tout ce qu'il me restait. Mais je n'ai jamais franchi un certain seuil : car je savais très bien qu'il existait dans le monde des livres bien pire, des livres comme l'épouvantable* Cultes des goules *du comte d'Erlette, comme l'horrible* Von unaussprechlichen Kulten *de von Junzt, ou même le mythique* Necronomicon *de l'arabe fou, entouré de mille murmures effrayants. Non, je me suis délibérément tenu à l'écart de ces livres, car je ne voulais pas perdre mon humanité pour acquérir des connaissances.*

Jusqu'à ce jour maudit de l'année dernière où j'ai passé les portes de ma déchéance. Le livre qui se trouve maintenant au fond de mon étude, qui n'est plus le mien, est arrivé dans mon courrier sans expéditeur inconnu. J'en ai commencé la lecture, ma curiosité éveillée par son titre. Il contenait des conversations avec les anges, ou plutôt avec les démons. J'ai vite compris que ce livre devait être l'un de ceux qui permettent de glisser un regard derrière le voile, et la curiosité m'a poussé à poursuivre ma lecture. Ce fut ma perte. Car j'ai fini par réaliser qu'il s'agissait d'un des puissants grimoires que j'avais évités jusqu'alors. Un de ces livres dont je supposais que la lecture pouvait m'anéantir. Et c'est bien ce qui va se produire. Le premier signe, et le plus clair, que j'avais devant moi un livre beaucoup plus dangereux que je ne l'avais cru, est venu de mon ombre. Car elle s'est animée.

Oui, mon ombre s'est soudainement animée d'une terrifiante vie propre; elle se déplaçait alors que je restais immobile, et se figeait alors que je me déplaçais. Fébrile, taraudé par la peur sourde d'un désastre imminent, j'ai continué à lire en espérant trouver dans le livre qui avait sans doute possible provoqué la transformation la possibilité de mettre fin à ce cauchemar. Mais

Sir Amery Wendy-Smith (1872-1933)

Le baronnet Sir Amery Wendy-Smith (baronnet est le rang le plus bas de la noblesse héréditaire en Angleterre) était un célèbre explorateur britannique. Il avait fait ses études à Cambridge, et avait accompagné Sir Flinders Petrie dans les premières fouilles à Tel Hasi, au sud de Jérusalem, en 1890. Malgré sa participation à la traduction hautement contestable des fragments par Sir Windrop et sa propre traduction quelques années plus tard, la méthode de datation Wendy-Smith et son œuvre monumentale *Les Cultures de la Préhistoire* ont assuré sa réputation parmi les experts. Les préparatifs de son expédition en Afrique du Nord en 1919 ont été suivis avec beaucoup d'intérêt, et lorsque quelques mois plus tard Wendy-Smith a rejoint en trébuchant le monde civilisé, seul survivant du groupe, la consternation et le désarroi ont été à la mesure de cet intérêt.

Pendant les années vingt, Wendy-Smith s'est retiré chez lui dans le Yorkshire, et sa santé est ruinée. Il travaille sur un manuscrit qui raconte le destin de son expédition et établit des liens entre celui-ci et les pierres levées de Grande-Bretagne. Il meurt en 1933 au cours d'un tremblement de terre inattendu qui détruit sa maison, et ses restes ne sont jamais retrouvés. Si l'on en croit l'occultiste Henri de Marigny, son esprit n'aurait disparu que quelques années plus tard. Une première ébauche du manuscrit de Wendy-Smith aurait été déposée au British Museum.

je n'ai rien trouvé, aucune formule de purification, aucun exorcisme, aucun symbole protecteur, rien qui puisse m'aider. Au contraire, je n'ai fait qu'empirer les choses. Car par une lugubre et sombre nuit, alors que je cherchais une réponse dans le livre et que mon ombre dansante errait sur les murs de l'atelier, cela s'est produit – elle s'est détachée. J'étais profondément concentré dans mes études, mais je l'ai remarqué tout de suite. La perte de sa propre ombre ne se limite pas à quelque chose de purement physique, elle est bien plus profonde et touche aux fondements de l'âme. C'était comme si un morceau de mon être s'était arraché de moi et m'avait laissé mutilé. Elle était toujours là, glissant sur les murs et m'adressant des grimaces triomphantes avant de disparaître dans l'obscurité du mur d'un couloir non éclairé. Je pense que c'est à cet instant que j'ai eu mon premier aperçu de la folie qui devait m'accompagner par la suite. Les jours suivants ont été indescriptibles. Elle surgissait brusquement des recoins et des angles et se dressait de toute sa hauteur pour m'effrayer. Je suis resté chez moi car j'avais peur des autres humains (les autres ? Suis-je encore humain, dépourvu d'ombre ?). Je me souviens des nombreuses histoires où un homme forme un pacte avec le diable et lui vend son ombre, et la peur pousse ses contemporains à le tuer. J'ai erré dans ma maison, mutilé, estropié, impuissant et la peur au ventre. La nuit, je la sentais dans ma chambre. Invisible dans l'obscurité, elle m'observait, oui, elle méditait. J'avais interrompu mon étude du livre, il m'avait déjà trop pris pour que je puisse la poursuivre désormais. Puis, après une semaine de désespoir et de peur, une nouvelle terreur s'est abattue sur moi : alors que j'entrais dans mon bureau pour prendre mes lunettes que j'y avais laissées, je L'ai vue, mon ombre, assise à mon bureau. Ce n'était plus une silhouette intangible sur le mur, mais bien une masse solide d'obscurité, dotée d'un véritable corps. Elle était assise à ma place et – détail encore plus terrible – elle lisait à présent le livre à ma place. Lorsque je suis entré, elle a levé la tête et une surface noire, sans visage, m'a regardé. J'ai crié et je me suis enfui de la salle. Je me suis enfermé dans ma chambre et je me suis perdu dans les ténèbres.
Je suis assis ici depuis ce moment et j'attends. J'attends qu'elle vienne me tuer. Car au moment où j'ai regardé dans ces ténèbres sans yeux, j'ai su quel était le but de cette chose qui était mon ombre. Elle veut prendre ma place. Elle veut vivre ma vie. Je l'entends se promener dans cette maison qui m'appartenait autrefois et qu'elle réclame maintenant comme sienne. Elle ne m'a laissé que ma chambre, parce que les ombres n'ont pas besoin de dormir. Mais je sais qu'elle viendra, qu'elle doit venir, qu'elle doit mettre son plan à exécution. Et pourtant je n'ai pas d'autre choix que d'attendre : que devrais-je faire contre quelque chose qui était autrefois une partie de moi-même ? J'ai une lampe de poche près de moi, la seule arme qui me serait peut-être utile. Mais même si je devais gagner cette confrontation, que me resterait-il alors comme vie ? Que suis-je sans une ombre ?
J'entends les marches grincer en bas. Elle vient.

Document saisi par la police dans la maison du docteur Harris Tynes, médecin ayant cessé son activité, à Northampton dans la région de Londres, le 30 juillet 1927.

Tynes avait attiré l'attention des autorités locales une première fois dans la nuit 4 novembre 1926, des voisins ayant signalé du bruit et des cris dans sa maison. Une visite de la police dans la nuit même n'avait donné que le témoignage de Tynes qui, selon ses propres mots, avait eu une longue et bruyante conversation avec lui-même. La visite de la maison, proposée par Tynes aux policiers, n'avait rien révélé d'inhabituel. Lorsque des églises ont été profanées peu après dans le même quartier et que plusieurs ecclésiastiques ont été victimes de meurtres rituels, certains indices et témoignages ont de nouveau mené l'enquête vers Tynes. Celui-ci n'a pas pu être localisé, mais une perquisition a permis de retrouver divers objets sacrés qui le désignaient comme coupable. Tynes est toujours en fuite. Scotland Yard a lancé un appel à témoins.

A propos du Liber Damnatus Damnationum

Publié en latin par Janus Aquaticus (sous un pseudonyme) en 1647. Aquaticus, était un contemporain de l'anglais John Dee, mais il est allé beaucoup plus loin que celui-ci dans ses conversations avec les « anges ». Ce petit livre, dont l'impression est aussi propre que son contenu est grave, contient des réflexions sur l'alchimie et cite, au milieu de rituels de toutes sortes, des conversations où de nombreux êtres démoniaques sont interrogés sur leur origine. L'ouvrage traite aussi de la « Grande Mort », c'est-à-dire la fin du monde suite à laquelle les Grands Anciens régneront à nouveau sur la terre. Le livre contient une formule destinée à contacter Yog-Sothoth, ainsi que des indications sur la façon d'obtenir l'immortalité. Aquaticus décrit aussi des lieux où les barrières entre les dimensions sont particulièrement minces lors des équinoxes. Pour finir, Aquaticus évoque le dieu du feu Svarog et ses serviteurs.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter un Chien de Tindalos, Contacter Yog-Sothoth, Invoquer un Rôdeur des Sables, Résurrection.*

Spécificités

La lecture de l'ouvrage permet d'effectuer un jet d'expérience pour la compétence *Sciences occultes*.

So wie es aber Dämonen der Erde gibt, gibt es Dämonen des Wassers, des Feuers und der Lüfte. Ein jeder von ihnen hat seine ganz eigenen Fähigkeiten entsprechend seiner Art, und er kann herbeigerufen werden allein durch die Kraft des Geistes und gewisser Zeichen, damit er den Weg fände aus den tiefen Abgründen des Alls, um den Wünschen seines Herrn gemäß zu wirken. Die Einen gleichen festem Gestein und unter ihren Schritten zerbrechen die stolzen Festungen und befestigten Städte, die Menschen aber ertrinken in Fluten flüssigen Gesteins, während die Berge sich bewegen und in sich zusammensinken. Die Zweiten leben in den weißen Meereskämmen und reiten auf den Wellen, Berge hoch, dort, wo die immer währenden Stürme brausen und kein Fels den Wassergewalten Einhalt gebietet und so manch stolzer Segler verging mit Mann und Maus, um mit ihren Seelen den chaotischen Nucleus in der Stadt am Ende der Zeit zu nähren. Die Dritten aber hausen in dem lodernden Herzen der Erde, um auf Feuerzungen hinauszureiten und das Menschenwerk in den Tälern zu entflammen und mit dem verbrannten Staub der Erde die Schreie der Menschen zu ersticken.
Die Vierten unter ihnen mögen aber die tückischsten sein, denn sie sind unsichtbar wie der Wind, was nicht verwunderlich ist, denn sie sind der Wind, nur dass sie geboren wurden in der Stadt am Ende der Zeit, dort, wo der grausame Dämonenfürst, der schwarze Golf, wirbelt und sich geistlos windet zu den Schalmaienklängen seiner Diener. Und wie alle anderen, die dem chaotischen Nucleus, der sich Azathoth rufen lässt, und seinen niederen Dämonenfürsten Dygash, Shinjh, Pr'ktha, Yko, Nour, Urafty, Thahash, Glagga und L'ysh untertan sind, ist ihre einzige Bestimmung, den Verdammten ihre Seelen zu entreißen und den ewig hungrigen, ewig verlangenden Schlünden des großen Sultans zuzuführen. So reiten sie in den Lüften, so flüstern und so singen sie, was die Geister der Menschen mehr und mehr verwirrt, so dass sie anfangen, Dinge zu sehen, die gar nicht existieren, so dass sie glauben, sich zwischen ihren Toten zu bewegen und ihre Geister immer müder werden unter dem Ansturm der Flüsterer im Wind, unter dem Strom der verdammten Seelen, der sie in den Abgrund stürzen wird.

Liber Damnatus Damnationem, rédigé en latin par Janus Aquaticus, ouvrage imprimé en 1647.

Optionnel : le Liber Damnatus Damnationum en jeu

Les effets d'une étude rapide

Le *Liber Damnatus Damnationum* se présente tout d'abord au lecteur comme un ouvrage d'occultisme classique. Aucun effet étrange ou surnaturel n'est donc à signaler lors d'une étude rapide.

Les effets d'une étude détaillée

C'est seulement quand on l'étudie en profondeur que l'ouvrage révèle sa véritable nature, alors que les premières conséquences de sa lecture se manifestent. L'ombre du curieux s'anime et bouge indépendamment de lui, même si elle reste tout d'abord attachée à lui. Si l'étude est interrompue à ce stade, l'ombre revient à son état normal. Mais si le lecteur persiste, le destin suit son cours : l'ombre finit par se détacher à un moment ou à un autre du corps de son propriétaire. Elle existe désormais comme une créature en deux dimensions, limitée aux surfaces sur lesquelles elle peut se projeter. Elle est déjà indépendante des sources de lumière et peut exister dans les pièces obscures, bien qu'elle n'y soit naturellement pas visible. À ce stade, l'ombre cherche à effrayer et à étudier son ancien propriétaire. Une pause dans la lecture de l'ouvrage n'a maintenant plus aucun effet. L'ombre gagne peu à peu en consistance et finit par se manifester comme un être matériel. Si le lecteur sans ombre poursuit son étude, l'ombre le laisse faire, car ses connaissances se développent en même temps que celles de son jumeau humain. Si ce n'est pas le cas, elle achève elle-même l'étude du *Liber Damnatus Damnationum*. Son objectif suivant consiste à tuer son homologue de chair et de sang, à faire disparaître son cadavre et à prendre sa place. Si un combat éclate, l'ombre possède les mêmes caractéristiques que son propriétaire, mais elle ne peut être blessée que par l'exposition à une lumière directe. Si l'ombre est détruite, le lecteur doit se résoudre à une vie sans ombre – avec toutes les conséquences qui en découlent. Si c'est l'ombre qui l'emporte, elle continue à mener la vie de la victime – mais avec sa propre forme, qui possède une ombre. Pourtant, derrière une façade de normalité, son objectif est de plonger le monde qui l'entoure dans un chaos croissant et de nuire à la société dans laquelle elle vit. Tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins : la calomnie, l'intrigue, le vol, l'enlèvement et l'assassinat. Ces créatures d'ombre semblent avoir un intérêt tout particulier pour les profanations religieuses. Si ses actes sont découverts et que sa position devient intenable, l'ombre abandonne son déguisement et disparaît on ne sait où.

Mais tout comme il existe des démons de la terre, il y a des démons de l'eau, du feu et de l'air. Chacun d'eux possède des spécificités propres à son espèce ; chacun ne peut être convoqué que par la force de l'esprit, et grâce à certains symboles qui lui permettent de trouver son chemin hors des profonds abîmes de la création pour obéir aux désirs de son maître. Les premiers sont solides comme le roc et brisent sous leurs pieds les forteresses les plus fières et les villes les mieux fortifiées, tandis que les hommes se noient dans des torrents de roche liquide et que les montagnes se déplacent et s'effondrent sur elles-mêmes. Les deuxièmes vivent dans l'écume des mers et chevauchent des vagues hautes comme des montagnes ; ils vont là où mugissent les tempêtes éternelles et où aucune falaise ne vient arrêter les eaux, et où tant de fiers voiliers ont disparu corps et biens, leurs âmes allant nourrir le chaos nucléaire dans la cité à la fin des temps. Les troisièmes, quant à eux, vivent dans le coeur flamboyant de la terre ; ils en jaillissent montés sur des langues de feu pour mettre feu à ce que bâtissent les habitants des vallées, et étouffer les cris des hommes avec les cendres de la terre calcinée. Mais les quatrièmes sont peut-être les plus insidieux car ils sont invisibles comme le vent, et ce n'est pas une surprise puisqu'ils sont le vent ; ils sont nés dans la cité à la fin des temps, là où le cruel seigneur des démons, le golfe noir, tourbillonne et se contorsionne stupidement au son des flûtes de ses serviteurs. Et comme tous les sujets du chaos nucléaire, que l'on peut appeler Azathoth, et des princes démons qui le servent, Dygash, Shinjh, Pr'ktha, Yko, Nour, Urafty, Thahash, Glagga et L'ysh, leurs seules instructions sont d'arracher leur âme aux damnés pour nourrir les gueules toujours affamées du grand sultan. Ainsi ils s'élèvent dans les airs, chuchotant et chantant, plongeant les hommes dans une confusion croissante qui leur fait voir des choses qui n'existent pas, leur fait croire qu'ils marchent parmi leurs morts et que leur esprit s'épuise sous les assauts du Chuchoteur du vent, sous la tempête des âmes damnée qui les plongera dans l'abîme.

Monsters and theyr Kind

23 juillet 1932.

Hier, mon agent K m'a envoyé un autre livre d'Amsterdam. Il doit bien avoir dans les 200 ans, comme son état le montre malheureusement. Il ne semble pas avoir été traité avec beaucoup de soin : la couverture du livre et la reliure sont écornées et presque entièrement déchirées. Le titre est à peine lisible : Monstres and theyr Kind. Des histoires d'horreur du XVIIe siècle – je demande à voir.

24 juillet 1932.

J'ai voulu consacrer ma journée à la lecture, mais je me suis rendu compte à ma grande horreur qu'il semble y avoir des souris dans ma bibliothèque : alors que je feuilletais les premières pages du livre, j'ai pu entendre à plusieurs reprises des trottinements discrets. Je n'ose imaginer ce que ces petits

rongeurs pourraient faire à mes livres! Je viens d'acheter une demi-douzaine de pièges à souris et de déplacer mes ouvrages les plus précieux vers le haut. J'ai emporté le nouveau livre dans mon bureau. Je commencerai demain à le lire là-bas.

25 juillet 1932.

Aucun des pièges à souris de la bibliothèque ne s'est déclenché, je me suis peut-être trompé. Je vais attendre quelques jours avant de remettre les livres à leur place. Je n'ai malheureusement pas encore attaqué Monstres and theyr Kind; mon voisin a la visite de ses petits-enfants, et le bruit que font les gamins dans le jardin me gâte toute l'expérience de la lecture. J'espère qu'ils seront repartis demain.

26 juillet 1932.

J'ai enfin commencé le livre aujourd'hui, les enfants sont pourtant toujours là, mais ils sont restés dans la maison car il pleuvait légèrement. Le livre ne contient pas d'histoires d'horreur comme je le pensais, mais des choses tout à fait vulgaires, des descriptions de démons et d'autres choses du même genre. Les souris sont par contre toujours dans la maison: j'ai clairement entendu des petits pas pendant ma lecture. Les bêtes n'ont pas l'air d'être présentes que dans la bibliothèque, mais aussi dans le bureau, peut-être dans toute la maison. Je suis irrité d'avoir retiré les pièges quand aucune n'est tombée dedans. Je vais sans doute devoir les remettre en place avant d'aller au lit.

27 juillet 1932.

Un seul piège s'est déclenché, celui sur lequel j'ai marché ce matin – j'avais oublié en me levant que je les avais éparpillés dans toute la maison! Le contenu du livre est assez intéressant, mais difficile à comprendre. Et ces noms! « Yog-Sothoth » – qui peut bien imaginer ce genre de choses? Pendant ma lecture, j'ai de nouveau entendu des trottinements discrets – comment est-ce que je peux convaincre ces choses de manger tout simplement les appâts des pièges?

28 juillet 1932.

J'ai vu une des souris pour la première fois aujourd'hui. Enfin presque. Elle est passée à la frontière de mon champ de vision alors que je feuilletais l'ouvrage et a disparu par la porte qui relie le bureau à la bibliothèque. Attends un peu, ma fille, je finirai par t'avoir! Étrange que je ne les entende que quand je lis le livre.

29 juillet 1932.

Je pense savoir pourquoi aucun des pièges ne se déclenche: il n'y a qu'une seule souris. Et une assez rusée pour ne jamais mordre à l'appât. Il est très peu probable que plusieurs souris soient aussi intelligentes; chez une seule, c'est inhabituel mais possible. D'ailleurs, maintenant que j'y pense, je n'ai entendu jusqu'à présent qu'une seule souris. Aujourd'hui encore pendant que je lisais: j'étais assis dans mon fauteuil, à lire un chapitre malsain à propos d'un lapin monstrueux, quand j'ai entendu le piétinement de la souris. Elle était clairement seule, mais toujours en mouvement. Dieu que c'est énervant. Par instants j'ai l'impression de la voir du coin de l'œil, mais elle a disparu quand je tourne la tête.

30 juillet 1932.

Cette fichue souris! On dirait qu'elle n'attend qu'une chose, que je commence à lire. Le livre est à peine ouvert qu'elle sort et cavale dans tous les sens. J'ai même changé de pièce, rien n'y fait. La maison doit être si pleine de trous qu'elle peut aller partout.

1er août 1932.

On dirait plutôt un rat en fait. Je n'ai pas réussi à m'en assurer complètement, mais j'ai pu apercevoir fugitivement quelque chose de trop gros pour être une souris. Et ça n'est toujours pas tombé dans un piège. Saloperie. J'ai racheté des pièges aujourd'hui. Il finira bien par tomber dans l'un d'entre eux.

2 août 1932.

Un monstre marin avec des tentacules sur le visage! Je voudrais bien savoir où l'auteur est allé chercher ses idées. « Cthulhu ». Comment est-ce que c'est censé se prononcer, déjà? K'Thul-Hu? K'Thu-Lhu? Quoi d'autre? De nos jours, aucun éditeur n'accepterait un manuscrit de ce genre. Oh, ce rat! J'en viens presque à penser qu'il joue avec moi. Il signale sa présence par le trottinement familier, puis il s'assied tranquillement juste à la frontière de mon champ de vision, de sorte que je peux distinguer sa silhouette en louchant. Mais aussi vite que je me retourne, il est plus rapide. Hop, il a disparu!

3 août 1932.

J'ai acheté un miroir. Je vais l'avoir ainsi, c'est infaillible. Il m'a fallu une éternité pour régler le miroir afin de voir la salle entière depuis mon fauteuil. Demain!

4 août 1932.

Journée noire. Les enfants Foster sont de retour dans le jardin et jouent aux Indiens. Ils hurlent du matin au soir! J'ai lu quand même, je veux enfin essayer mon miroir. Mais je n'ai vu que des mouvements furtifs dans le miroir. Je ne l'ai toujours pas vu. J'en ai assez. Demain, je vais vous le dératiseur.

5 août 1932.

Le dératiseur est passé, il a posé quelques pièges de plus – comme si il n'y en avait pas déjà assez! Mais il dit qu'il ne croit pas qu'il y ait des rats ou des souris. Il n'y avait pas de traces de grattement ou de grignotage, ni aucun excrément, ce qui serait les signes habituels de leur présence. Ignorant! Dès qu'il est parti, IL est sorti et a repris son trottinement narquois. C'était la première fois qu'il se manifestait sans que j'aie lu le livre. Il faut que je le tue.

6 août 1932.

Aujourd'hui, pendant que je lisais (un dieu idiot et ses serviteurs flûtistes – mon dieu que c'est mauvais!), je l'ai mieux vu que d'habitude: il courait dans l'ombre autour des meubles, toujours en rond. Lorsque je me suis levé, il a disparu derrière l'armoire. Plutôt grosse, cette bête. Dans la soirée, je me suis plaint à Mme Foster. Je n'ai rien contre

les enfants, mais il est vraiment intolérable qu'ils viennent piétiner mon jardin juste parce que leur balle leur a échappé.

7 août 1932.

Il ne se cache presque plus. Il court sans cesse d'une pièce à l'autre. Continué quand même à lire, je l'ignore. Ma plainte semble avoir fait de l'effet : je n'ai ni vu, ni entendu les gamins Foster aujourd'hui. C'est mieux comme ça.

8 août 1932.

Impossible de l'ignorer ! Il reste accroupi à la frontière de mon champ de vision si longtemps qu'au bout d'un moment je suis obligé de regarder – et bien sûr il est toujours plus rapide.

9 août 1932.

Acheté plus de pièges. Tuer.

10 août 1932.

Désormais il est actif même la nuit et il m'empêche de dormir ! Aujourd'hui, complètement crevé dès le réveil ; je l'ai entendu trotter dans la maison dès le petit-déjeuner, dans ma maison !

11 août 1932.

Cette nuit tous les pièges se sont déclenchés, un sacré boucan ! Bien sûr, j'ai immédiatement fouillé toute la maison. Mais pas la moindre trace d'une souris. Il m'a fallu la moitié de la nuit pour réamorcer tous les pièges.

12 août 1932.

J'ai un plan qui va me permettre de l'attraper à coup sûr. Et alors, vae victis !

13 août 1932.

J'ai payé quelques garçons pour qu'ils m'attrapent une souris vivante. Je l'ai baptisée « Zoth-Ommog », comme un de ces monstres du livre. Oui, le livre. Cela fait un moment, je crois, que je n'ai plus rien lu dedans. Mais j'ai mieux à faire à présent : je vais mettre Zoth-Ommog dans une cage, que je vais placer dans le couloir entre la cuisine et le salon. À la porte du salon, je place ma chaise, je ramasse le fusil de chasse et j'attends. La présence d'une cousine va inévitablement l'attirer et là je l'abattrai. En fait, je préférerais nettement l'avoir vivant. Je pourrais alors lui faire des choses désagréables. Oui, je pense que ce serait amusant. Mais l'essentiel est que la bestiole meure, meure, meure !

14 août 1932.

Le plan n'a pas complètement fonctionné : je l'ai bien entendu trottiner, et tout à coup une forme sombre s'est précipitée dans le couloir – mon dieu, que la bête a grossi ! – mais je n'ai pas été assez rapide : mon tir a déchiqueté la cage et Zoth-Ommog, mais pas LUI. Même la poursuite à travers la maison qui a suivi ne m'a pas permis de l'attraper. Tous les miroirs sont brisés maintenant ou presque, mais la chose est toujours là. TROTTINETROTTINE.

15 août 1932.

Mme Foster m'a abordé dans la rue aujourd'hui alors que je sortais racheter des munitions et des pièges. Elle voulait savoir ce qui avait bien pu se passer hier. Je lui ai dit de ne pas être toujours aussi curieuse, mais de veiller plutôt à ce que ses satanés gamins ne braillent pas si fort. Quelle idiote insolente !

16 août 1932.

Une journée de grands préparatifs. Le dernier acte approche.

17 août 1932.

Je suis assis dans mon bureau et j'attends. Les voyous Foster jouent de nouveau dehors, mais ils ne me dérangent plus. Je suis très calme. Tout est prêt : le couloir est truffé de pièges, je ne peux même plus sortir sans les déclencher. La porte entre la bibliothèque et le couloir qui mène au bureau est barricadée. J'ai monté tout le mobilier à l'étage et scellé tous les trous et les fissures des murs avec du ciment. Nulle part où se cacher. Je suis assis dans le coin sous la fenêtre, je ne quitte pas le couloir qui va à la bibliothèque des yeux, j'ai un fusil et le livre à côté de moi. Je m'apprête à ouvrir le livre, et dès que ce sera fait elle commencera à coup sûr à trottiner dans la bibliothèque. Je ne sais pas comment elle entre là-dedans, et je m'en moque, je sais juste que c'est ce qui va se passer. Alors je vais me lever lentement et me placer sur le seuil et je vais tirer et tout ira bien. Et s'il m'échappe, ce sera en se précipitant entre mes jambes, il ne lui restera plus comme issue que le couloir, les pièges les tueront et tout ira bien.

J'ai ouvert le livre depuis cinq minutes et je le feuillette. Où est-il ? Où est le trottinement ? LE TROTTINEMENT ! Là ! Quelque chose ? Oui, je l'entends se faufiler discrètement. Mais ce n'est pas dans la bibliothèque – c'est dehors sur le porche, juste devant mon bureau. Merde ! Je n'avais pas prévu ça ! Peu importe. Il faut juste qu'il se rapproche. Oui oui, encore un peu, allez, trottine trottine, viens ici, mon petit ! Je m'apprête à bondir, d'abord par la porte de la véranda puis

Extrait du journal du collectionneur de livres américain Nelson LeLaine. LeLaine a été arrêté par la police le 17 août 1932 après avoir tiré sur un des deux petits-enfants de son voisin, qui venu chercher sur son terrain un ballon qui lui avait échappé alors qu'il jouait. Nelson LeLain a été exécuté 16 avril 1933 après le rejet d'une demande de grâce.

À propos de Monstres and theyr Kind

« Et ils arriveront dans les ténèbres, comme toujours leurs semblables. Ni de sang, ni de chair, ni d'os, ils sont l'obscurité même dont nous avons peur ! »

Manuscrit du British Museum

Le titre complet de ce gros volume de plus de 450 pages au format in-folio est *Monstres and theyr Kind, Being a Compyled Historie of the Earlie Kings and Druids, Bifore Christendome Come to These Shores, and Also a Bestiarie of Theyr Unhallowed Servants and the Means by Which They Were Brought Forth and Bound Faste* (Les Monstres et leurs semblables : une histoire compilée des anciens rois et druides qui régnèrent avant

que le christianisme ne vienne jusqu'à nos côtes, ainsi qu'un bestiaire de leurs serviteurs impies et des méthodes par lesquelles on les convoque et les lie). On considère qu'il est l'oeuvre d'un moine du XVIᵉ siècle, écrite pour un riche mécène après la suppression des monastères anglais (entre 1536 et 1539). Le manuscrit est décrit comme « grand, lourd, ses pages friables et brunies sans titre sur la reliure ou la couverture. » On ne connaît qu'un seul exemplaire de ce véritable pavé - et il a été volé en 1898 au British Museum.

Le livre contient un amalgame échevelé de thèmes empruntés aux oeuvres d'Hérodote et de Diodore de Sicile, aux récits des voyages de John Mandeville, au *Livre d'Eibon* et au *Necronomicon*. Il présente de nombreux « démons », notamment Cthulhu, Yog-Sothoth et une divinité qu'il nomme Lloigor, aux côtés des loups-garous, des sirènes, d'hommes des forêts sauvages et des « Rois Dragons » de l'époque préchrétienne. Son style est prolixe et archaïque, son écriture raffinée et passée.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : *Commander l'être sans visage* (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit), *Commander le Démon de Glace* (Invoquer/Contrôler un Byakhee), *Commander le Linnorm* (Contacter Lloigor*) *Commander un Marcheur Stellaire* (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), *Commander un Serviteur invisible* (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), *Commander une Bête de la Nuit* (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), *Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame.* Si le gardien le souhaite, le livre peut contenir d'autres sortilèges de *Commandement* (Invoquer/Lier) concernant d'autres créatures connues ou inconnues.
* = *nouveau sortilège*

La version imprimée

Un tirage du livre a été imprimé en 1577 « at the press at Fisher's Market », c'est-à-dire à l'imprimerie de Fisher's Market à Londres. L'imprimeur n'avait toutefois pas obtenu l'autorisation de la *Company of* Stationers (le syndicat des libraires), qui avait reçu sous le règne de Mary 1ère un droit de censure sur tous les livres imprimés en Angleterre, et tous les exemplaires ont dû être détruits avant même de quitter l'imprimerie. Certaines rumeurs prétendent pourtant qu'il existerait un exemplaire de prépublication, non relié, dont on pourrait encore trouver des fragments ici et là.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : *Commander l'être sans visage* (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit), *Commander le Démon de Glace* (Invoquer/Contrôler un Byakhee), *Commander le Linnorm* (Contacter Lloigor*) *Commander un Marcheur Stellaire* (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), *Commander un Serviteur invisible* (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), *Commander une Bête de la Nuit* (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), *Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame.* Si le gardien le souhaite, le livre peut contenir d'autres sortilèges de *Commandement* (Invoquer/Lier) concernant d'autres créatures connues ou inconnues.
* = *nouveau sortilège*

Spécificités

Les deux versions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour les compétences *Sciences de la vie* et *Sciences occultes*.

Optionnel : Monsters and theyr Kind en jeu

Les effets d'une étude rapide

Rapidement, le lecteur perçoit un trottinement discret qui ressemble à celui d'une souris ou d'un rongeur similaire. En fonction du lieu et de l'époque, il peut ou non



Monstres and theyr Kind, vendu aux enchères en 2001 par la maison Sotheby's de Londres

réaliser qu'il s'agit d'un phénomène étrange, mais il est peu probable qu'il attache beaucoup d'importance à l'incident.

Les effets d'une étude détaillée

Le trottinement se répète, mais il intervient à présent à chaque fois que le lecteur prend le livre en main. Au départ, il n'interfère qu'à peine avec la capacité de concentration, mais il enfle progressivement pour devenir particulièrement éprouvant pour les nerfs. Au fil des progrès de l'étude, l'ombre d'une chose évoquant vaguement une souris ou un rat apparaît et exaspère le lecteur par sa présence insistante à la frontière de son champ de vision. Elle devient peu à peu une véritable obsession : les pensées du lecteur tournent sans cesse autour de la meilleure façon d'attraper la « souris ». Tout le reste, y compris la lecture du livre, devient secondaire. L'oeil du lecteur est distrait ; il cède à l'aigreur et la morosité suite à l'échec répété de ses tentatives d'attraper l'animal. Pour atteindre enfin son but et retrouver la paix, il entreprend des actions de plus en plus extrêmes - il a recours sans hésiter aux moyens les plus violents, sans aucun égard pour lui-même ou pour les autres.

Ce n'est qu'une fois la lecture est terminée que la silhouette et le bruit de trottinement disparaissent et que l'obsession qu'ils provoquaient s'éteint. Les rongeurs continuent toutefois à manifester une affection particulière pour le domicile du lecteur - et ce même s'il déménage par la suite

Le Necronomicon

C'était exactement quatre jours avant ce jour fatidique du 2 novembre 1841, qui devait nous coûter le contrôle de Kaboul, la vie de Sir Alexandre Burnes et, pour finir, la victoire sur les Afghans. On était vendredi, les nuages pesaient comme sombre chape de plomb sur le paysage morne, comme pour écraser tous les êtres vivants de leur poids. Il y avait dans l'air une tension insupportable, une violence qui n'attendait que d'éclater. La rébellion d'Akbar Khan contre Shuja Shah flambait de loin en loin, d'heure en heure, de plus en plus violente. Et moi, au milieu de tout ça, avec mes 24 hommes. Le 32e avait rencontré une résistance inattendue dans l'un de ces villages anonymes le long de la route qui mène de Kaboul à Jalalabad, je l'avais brisée et j'avais reçu l'ordre de poursuivre avec ma troupe les insurgés dispersés. Nous avancions depuis un bon moment dans cette région incroyablement vide et morne, et nous nous étions considérablement éloignés de la route sans rencontrer personne. Il avait commencé à bruiner, le tonnerre grondait au-dessus de nous, lourd et lent. Alors que le crépuscule approchait et que j'allais donner l'ordre de faire demi-tour, nous avons découvert une ferme fortifiée devant nous. En approchant, nous avons vite réalisé qu'il ne s'agissait pas de la ferme d'un agriculteur, mais sans doute d'un de ces monastères qui ont existé dans le pays depuis des temps immémoriaux. Si des traînards se trouvaient encore quelque part dans ce désert, ce serait ici, entre ces murs de briques. J'ai donné l'ordre à cinq de mes hommes de surveiller l'arrière du bâtiment pour qu'aucun des traine-savates ne puisse se faufiler par la porte de derrière, puis nous avons passé les portes ouvertes de la cour avec le reste de ma troupe, sur nos gardes.

Le silence nous attendait. Aucun animal n'était visible, aucune âme humaine. Rien ne bougeait. C'était comme si le monastère était abandonné depuis des années, laissé en pâture à la pourriture. Une atmosphère mystérieuse planait sur le lieu, comme si quelque chose se cachait entre ces murs croulants pour nous tendre une embuscade. Quelque chose qui faisait se hérisser nos cheveux – quelque chose qui dansait aux frontières de notre champ de vision et qui se retirait dans les profondeurs des ombres lorsque nous essayions de nous concentrer dessus. Les chevaux piaffaient d'inquiétude et même les hommes, pourtant tous des vétérans expérimentés, étaient visiblement nerveux. Malgré tout, j'ai fait mettre pied à terre. Trois groupes de cinq hommes devaient passer les différents bâtiments au peigne fin, tandis que les cinq derniers se dissimulaient ici dans la cour, prêts à intervenir si nécessaire et à couvrir nos arrières. J'ai pris la fouille du bâtiment le plus à l'ouest avec Scott, Carter, Poss et Bessmann.

L'intérieur offrait la même vision que l'extérieur : des pièces qui n'avaient plus été habitées depuis une éternité, de vieux meubles pourris et usés par le poids des années. Tout était recouvert d'une épaisse couche de poussière, et des toiles d'araignée épaisses comme des bras d'enfants et étrangement résistantes nous barraient sans arrêt la route. Et au-dessus de tout ça planait ce silence incroyablement oppressant, je peux le dire aujourd'hui, proprement surnaturel. L'architecture du bâtiment était des plus curieuses : certaines pièces étaient entourées de tous les côtés par d'autres salles et ne possédaient donc aucune fenêtre. Bien des couloirs et des chambres donnaient l'impression d'avoir été ajoutées a posteriori, sans aucun but ni utilité. Certains semblaient même s'être forcées un chemin à travers les murs et les couloirs, tandis que d'autres avaient une apparence organique malsaine, comme si elles avaient tout simplement poussé.

C'est arrivé alors que nous nous trouvions dans l'une de ces pièces étranges : une chose qui avait peut-être été un chien, mais qui ne ressemblait plus qu'à une aberration de l'esprit, a surgi en bavant d'une alcôve en ruines et s'est jetée sur Bessmann. Elle a fini par s'effondrer sous le feu de nos armes, mais elle refusait encore de mourir et nous avons dû la tailler en pièces avec nos sabres. Bessmann est mort quelques instants plus tard dans une mare de sang, mais nous n'avons pas eu le temps de nous en

attrister. Comme si l'attaque de cette monstruosité canine avait été un signal, l'horreur pure a soudain explosé tout autour de nous. Les angles jaillissaient hors des coins en se tordant et en s'inversant. Terrifiés, nous nous sommes précipités hors de la pièce, traversant d'autres salles sur les murs desquelles des visages humains déformés nous fixaient de leurs yeux aveugles. Une lumière violette s'est répandue en hurlant à travers les couloirs et s'est accrochée à nous comme une sorte de colle. Un vent qui ressemblait au souffle d'un être vivant s'est soudain déchaîné et nous a projetés dans la maison comme des feuilles mortes. Quand il est retombé, Scott avait disparu et nous n'avions aucune idée de ce qui avait pu lui arriver. Des cris volaient autour de nous comme des chauves-souris, à travers les murs et leurs fissures, pour se changer en autant de murmures obscènes prononcés par des lèvres mortes. Nous avons continué notre chemin, étouffant les gémissements torturés de notre gorge, la peur au ventre - sans même savoir où nous allions. Des espèces d'ulcères soudés, gros comme des tonneaux, ont déferlé vers nous sur des jambes grotesques comme un torrent d'eau brûlante, et nous avons pu apercevoir avec horreur leurs visages grotesques avant qu'ils ne disparaissent tout aussi soudainement dans le néant. Dans un petit boudoir tranquille, nous avons fini par tomber au sol pour tenter en vain de comprendre ce qui se passait dans cet endroit. Nous avions perdu tout sens de l'orientation et aucun de nous n'aurait pu dire comment nous allions nous tirer de cette bâtisse maudite. Nous avons donc décidé d'opter pour le moins pire des solutions qui s'offraient à nous: compter sur notre chance et la miséricorde divine. Mais lorsque Carter a voulu s'éloigner du mur sur lequel il s'était appuyé, la peur la plus abjecte s'est de nouveau emparée de nous: il n'arrivait plus à se détacher de ce mur. Pris de panique, il s'est débattu, mais sans succès. Nous avons essayé de tirer sur son bras pour l'aider, mais rien ne s'est passé. C'est alors qu'est produite une déchirure atroce. Carter a commencé à crier de toutes ses forces, et nous avons dû regarder, impuissants, notre camarade disparaître par à-coups dans le mur, aspiré comme l'eau dans une éponge sèche, pour ne laisser finalement qu'une tache humide de graisse et de sang.

Nous n'étions plus que deux à présent et nous avons senti que nous n'avions plus longtemps à vivre. Nous avons erré à travers des couloirs en spirale, des pièces déformées et des escaliers impossibles, poursuivis par des rires spectraux, des portes voraces qui claquaient derrière nous et des toiles d'araignée animées. Jusqu'à arriver soudain dans cette pièce: il y avait un vieil homme assis sur une chaise à l'intérieur, un livre sur les genoux. Tout autour de lui, des ombres sans visage s'agitaient et chuchotaient, alors qu'un bruissement métallique emplissait l'air. Mais le plus terrible à regarder restait le vieil homme: son visage buriné était profondément rongé par les ans, ses cheveux n'étaient plus qu'une épaisse fourrure depuis bien longtemps et ses vêtements ressemblaient aux bandages d'une momie. Une horreur sans nom s'est abattue sur nous lorsque nous nous sommes rendu compte que sa barbe, ses cheveux, et même la peau entre ses longs doigts aux ongles jaunes et crochus s'étaient fondus dans le livre pour former un macabre ensemble. L'homme et le livre avaient fusionné et là où la peau rencontrait le papier, elle coulait entre les pages comme un fromage trop fait. Pourtant les pages visibles ne présentaient aucun texte, mais c'étaient des portes ouvertes sur une noirceur sans bornes dans laquelle des étoiles minuscules et infiniment lointaines brillaient froidement. Lorsque le vieil homme a levé la tête pour nous regarder, nos esprits tourmentés ont dû admettre qu'il n'avait pas d'yeux, et que là où ils auraient dû se trouver, il n'y avait que qu'un vide depuis lequel étincelaient des soleils qui nous étaient inconnus. Enfin, il s'est adressé à nous, et de sa bouche ont jailli des mots interdits qui marqué notre âme d'autant de blessures qui n'ont jamais cicatrisé. Nous avons alors basculé dans l'oubli de l'inconscience.

Lorsque je suis revenu à moi, il faisait nuit. J'étendais sur le sol adouci par la pluie. Aucune trace du monastère ni de mes camarades. J'étais complètement seul.

J'ai erré pendant un moment avant de réaliser que j'étais proche de la route de Kaboul. J'ai ainsi pu retrouver des lieux connus et de visages familiers. J'ai inventé de toutes pièces une histoire d'embuscade, mais dans après le 2 novembre et les troubles qui ont suivi, plus personne ne s'y intéressait plus de toute façon. Peu après, nous avons quitté ce pays maudit. Je n'ai plus jamais entendu parler de mes subordonnés. J'ai quitté le service et je me suis retiré du monde pour toujours. J'ignore pourquoi j'ai survécu, seul. Je n'ai jamais parlé à personne de ce que j'avais vécu dans un monastère abandonné au milieu du désert afghan. Que pourrais-je raconter, de toute façon?

Extrait des mémoires inédites de William T. Pakenham, lieutenant à la retraite de l'armée britannique, trouvées dans son grenier à Worcester en 1927. Le manuscrit se trouve maintenant dans la bibliothèque privée du Dr Eugene Perry, expert en troubles de la conscience et en toxicomanie à York.

A propos du Necronomicon

« N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères peut mourir même la mort. »
Abd al-Azrad, 730

« Cthulhu noster qui es in maribus, sanctificetur nomen tuum; adveniat regnum tuum; fiat voluntas tua sicut in R'lyeh et in Y'ha-nthlei. »
Olaus Wormius, 1228

« En outre, il est impossible de croire que l'homme puisse être le premier ou le dernier des maîtres de la Terre, ou que l'existence puisse se limiter à la masse ordinaire de la vie et de la matière. Les Anciens ont été, les Anciens sont, et les Anciens seront. »
Dr John Dee, 1585

Le légendaire *Necronomicon* est de loin l'ouvrage le plus complet et le plus détaillé sur le Mythe et les sujets qui s'y rapportent. Son auteur explique des événements historiques, prédit l'avenir et présente les véritables sources des religions et des myuthes humains. Il étaie ses affirmations grâce à de nombreuses preuves puisées dans l'astronomie et de l'astrologie. L'Arabe fou aborde en détail le *Signe des Anciens*, Nyarlathotep, les Choses très Anciennes et leurs esclaves pré-humains les Shoggoth, Azathoth, Cthulhu, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath et Tsathoggua, ainsi que la longue histoire de notre planète aux temps préhistoriques. Avant son errance dans le désert, Al-Azrad avait longuement étudié la magie, et son livre décrit de nombreux sorts. L'ouvrage est un lourd volume de plus de 800 pages. Al-Azrad se contente souvent de faire allusion à certains sujets, et son texte peut être fréquemment interprété de plusieurs façons différentes – la lecture du livre est en tout cas toujours très exigeante. Il n'en reste pas moins un ouvrage de référence, qui aborde presque tous les aspects du Mythe.

L'original arabe

Le *Kitab al-Azif* aurait été écrit en l'an 730 après J.-C. Bien que l'original ait été rédigé sur des parchemins, toutes ses copies ultérieures ont été reliées sous forme de codex. L'original arabe du *Kitab al-Azif* était abondamment illustré de symboles magiques, de schémas et de cartes du ciel indiquant la position de corps célestes comme Yuggoth et Xoth Sharnoth. Malheureusement, seules quelques-unes de ces illustrations figurent dans les éditions latines, et des imprécisions dans leur reproduction limite encore leur intérêt. Bien que la puissance, le contenu et la profondeur de l'original soient entrés dans la légende, on trouve de nombreuses déclarations selon lesquelles il ne s'agirait que d'une simple copie d'une oeuvre bien plus vaste et détaillée. D'après Olaus Wormius, tous les exemplaires du texte original arabe auraient été perdus au début du XIIIe siècle, mais certaines rumeurs prétendent parfois que l'un d'entre eux se trouverait encore dans les archives du Musée du Caire.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 18
SAN : 1

La traduction duriaque

Cette traduction du livre, sans doute la toute première à avoir été effectuée, a été réalisée en 760. Le duriaque est un dialecte ou une langue de la famille des langues sémitiques du Proche-Orient. La plupart des érudits doutent de son existence. Une copie de ce texte est sortie clandestinement d'Irak en 1967.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 16
SAN : 1

La traduction grecque

La traduction grecque disparue a été réalisée en 950 par Theodoras Philetas, à Constantinople. C'est aussi à Philetas qu'est dû le nom Necronomicon, sans doute inspiré par les premiers mots de cette version. Contrairement aux éditions ultérieures, le texte grec contient des reproductions exactes des cartes et des schémas d'Al-Azrad. De nombreux exemplaires de cette traduction manuscrite ont circulé parmi les érudits de l'époque, jusqu'à ce que sa diffusion soit interdite en 1050 par le patriarche Michel et que beaucoup d'exemplaires soient publiquement brûlés.
En 1501, un imprimeur italien inconnu - peut-être Manutius - a fait paraître une édition in-folio de la version grecque, avec un tirage de moins de 100 livres. Bien que la version imprimée ait été réalisée à partir de l'un des derniers manuscrits grecs préservés, il y manquait cependant la plupart des schémas et des cartes du texte original. Cette version est la dernière preuve de l'existence d'un manuscrit complet en grec. Le dernier exemplaire de l'édition grecque imprimée est apparemment arrivé en 1692 en la possession d'un résident de Salem, dans le Massachusetts, et a brûlé avec le reste de sa bibliothèque privée. Toutefois, l'Université de Lima au Pérou serait toujours en possession d'un ultime exemplaire.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 17
SAN : 1

La traduction latine

La traduction en latin a été rédigée en 1228 par le moine Olaus Wormius à partir d'un manuscrit grec. La première édition du texte de Wormius aurait été magnifiquement enluminée, avec des versions stylisées des copies exactes des cartes de l'original d'Al-Azrad réalisées par Philetas - ce qui leur ôtait évidemment toute valeur. Le manuscrit latin a circulé sans problème jusqu'à ce qu'il attire en 1232 l'attention du pape Grégoire IX. Il a été frappé d'excommunication peu de temps après, et les autorités ont confisqué les textes de Wormius, à la fois l'original grec et la copie latine. Au cours des années suivantes, la plupart des autres exemplaires ont aussi été trouvés et détruits, bien qu'il en reste au moins un dans les archives du Vatican (toujours selon les rumeurs).
D'une façon ou d'une autre, une édition latine est arrivée entre les mains d'un imprimeur allemand vers la fin du XVe siècle.

primeur allemand vers la fin du XVe siècle. Celui-ci en a refait un tirage d'environ 150 exemplaires, illustrés de gravures inspirées du modèle. Au XVIIe siècle, une seconde édition presque identique a été imprimée en Espagne. Les deux éditions sont faciles à distinguer l'une de l'autre à cause des gravures fissurées et vermoulues et de la mauvaise qualité générale des caractères. Toutes les deux sont au format in-folio et imprimées en caractères gothiques.
Il en existe aujourd'hui six exemplaires : deux éditions allemandes, l'une au British Museum et l'autre à la bibliothèque Kester de Salem, dans le Massachusetts ; et quatre éditions espagnoles, respectivement à la bibliothèque de l'Université Miskatonic, à la Bibliothèque Nationale de France, à la Bibliothèque Widener de Harvard et à l'Université de Buenos Aires. Des exemplaires circulent peut-être encore parmi les collectionneurs privés, probablement dans l'édition espagnole ; dans les années vingt, l'existence d'un autre exemplaire de l'édition allemande dans la collection du milliardaire J. Pierce Whitmore à McCook, dans le Nebraska, est aussi établie.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 16
SAN : 1

L'édition Dee

Le Dr John Dee a réalisé une traduction anglaise de l'ouvrage vers 1586, alors qu'il voyageait à travers l'Europe en compagnie d'Edward Kelley. Malgré l'absence de preuves solides, on prétend que John Dee aurait utilisé comme modèle un manuscrit grec aujourd'hui disparu, en possession du baron transylvanien Hauptmann. La traduction de Dee est soigneusement nettoyée et contient souvent des interprétations et des explications. Elle n'a jamais été imprimée et n'a été distribuée que sous forme manuscrite. On en connaît trois exemplaires presque complets. L'Université Miskatonic entre en possession de l'un des trois en 1928 grâce à un don de la famille Whateley.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 15
SAN : 1

Le manuscrit du Sussex

Cette version anglaise a été traduite en 1597 par l'excentrique baron Frédéric de Sussex, sous le titre *Cultus Maleficarum* (Le culte des sorcières). Il s'agit d'une traduction embrouillée, erronée et incomplète du *Necronomicon* latin, imprimée aux frais de son auteur sous la forme d'un in-octavo noir relié d'environ 500 pages. Le tirage était inférieur à 100 exemplaires et l'ouvrage n'a circulé que dans les cercles privés.

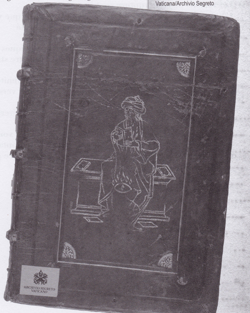
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 7
SAN : 1

Al-Azif – Ye Booke of Ye Arab

Ce manuscrit est une traduction dans un anglais provincial et guindé du *Necronomicon* latin, faite en Nouvelle-Angleterre à la fin du XVIe siècle. Le traducteur ou la traductrice a de toute évidence eu l'occasion de consulter de multiples exemplaires dans des bibliothèques et des collections privées, et d'en recopier tout ce qu'il pouvait. On ne connaît que quelques exemplaires de cette version ; l'un d'entre eux est caché dans une maison abandonnée de Billington's Woods à Arkham. Le texte est très abrégé et ne compte pas tout à fait 300 pages.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1

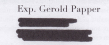
Le manuscrit Voynich

Cette pièce totalement unique est actuellement conservée dans la collection d'ouvrages rares de la bibliothèque de l'Université de Pennsylvanie. Elle est composée de 235 pages manuscrites non reliées, rédigées dans un mélange de grec et de latin et



Al-Azif - Ye Booke of Ye Arab, Biblioteca Vaticana/Archivio Segreto





Exp. Gerold Papper
[redacted]

A Monsieur
Frank Heller
[redacted]

Objet : Annulation de votre contrat du 15 mai 2004
(Facture n° : 037-A04)

[redacted], le 2 août 2004

Très cher Monsieur Heller,

Par la présente, j'attire votre attention sur le fait que la société Fotoatelier Click, avec qui vous avez conclu un contrat le 15 juillet 2004, rompt le-dit contrat.

Les raisons de cette rupture sont les suivantes :

- Votre demande de prendre des clichés du livre que vous nous avez fait parvenir s'est avérée impossible. Des essais effectués ont résulté
- d'importants dommages dans nos ateliers :
  - L'implosion de plusieurs appareils photographiques et projecteurs
  - Un dégât du feu à plusieurs équipements de notre studio

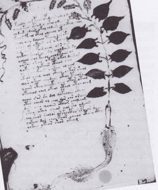
Pour ces raisons, nous considérons avoir atteint la limite du possible, et faisons usage de notre droit de retrait. L'avance que vous nous avez versée vous a d'ores et déjà été remboursée.
Nous attendons de votre part que vous fassiez récupérer le livre dans les meilleurs délais.

A l'avenir nous ne souhaitons plus collaborer avec vous. Ne nous écrivez pas, ne nous appelez pas. Nous ne souhaitons plus avoir aucun contact avec des gens, y compris dans votre cas où il ne s'agit que d'un prêt, qui possèdent ce genre d'ouvrage.

Avec l'expression de mes sentiments les meilleurs,

Pappel

Gerold Pappel



Une page du manuscrit Voynich, archives de l'Université de Pennsylvanie

écrites en caractères arabes. Pour compliquer encore la lecture du livre, il utilise de nombreux codes et alphabets secrets. Deux jets d'*Intuition* réussis sont donc nécessaires pour le lire.

Le manuscrit tire son nom de Wilfred M. Voynich, un libraire newyorkais qui l'a découvert en 1912 dans un château italien. D'après une lettre trouvée avec le manuscrit, celui-ci aurait été écrit par le moine franciscain Roger Bacon en 1290. La véracité de cette allégation est maintenant mise en doute: la première apparition de cette version remonte au séjour de John Dee à Prague, pendant lequel elle a été présentée au roi Rodolphe II.

Une tentative de traduction partielle a été faite en 1921. En réalité, le manuscrit est une reproduction fidèle de certaines parties du Necronomicon et s'attarde en particulier sur les Lloigor, qui sont comparés aux dragons.

Complexité: Cryptique (90 %)
Durée: semaines
Mythe: 6
SAN: 1

Les notes complètes de Feery sur le Necronomicon

Feery's Original notes on the Necronomicon (Les Notes complètes de Feery sur le Necronomicon) a été rédigé par le célèbre occultiste britannique Joachim Ferry et publié en 1901. Les détails essentiels de la version complète latine y sont brièvement abordés. Feery a complété l'ouvrage par un aperçu de ses rêves et de ses visions inspirées par la drogue.

Complexité: Cryptique (90 %)
Durée: semaines
Mythe: 5
SAN: 1

Les notes de Feery sur le Necronomicon

Feery's Notes on the Necronomicon (Les Notes de Feery sur le Necronomicon) est une édition abrégée de sa première publication. Elle a été imprimée pour la première fois en 1907 avec un tirage de 2000 exemplaires. Une traduction française sans autorisation est parue en 1909.

Complexité: Complexe (70 %)
Durée: semaines
Mythe: 5
SAN: 1

Mein Verständnis vom dem Großen Buche

Ce texte de Joachim Kindler, dont le titre signifie *Ce que j'ai compris du Grand Livre*, a été imprimé en 1641 à Buda (la partie ouest de ce qui est aujourd'hui Budapest). D'après Kindler, il aurait été écrit à partir de ses notes sur une édition gotique du Necronomicon. Cette édition aurait contenu des commentaires explicatifs la rendant encore plus dangereuse que l'original arabe! Naturellement, il n'existe autre aucune référence à cette version gotique, et Kindler est le seul à la mentionner.

Complexité: Ardu (50 %)
Durée: semaines
Mythe: 5
SAN: 1

Le Necronomicon akashique

Selon divers occultistes, la Chronique akashique est la mémoire astrale de tous les événements passés, présents et à venir de notre planète. Certains affirment même que les artistes y puisent leur inspiration, et que toutes les grandes oeuvres littéraires ne sont donc que partagées par leur auteur – « canalisées », pour employer le terme technique occulte. Si tel est le cas, il est possible que l'œuvre d'Al-Azrad ait existé dans la Chronique avant même qu'il ne l'écrive. C'est au gardien de décider s'il est possible d'accéder à cette source et comment, mais il est peu probable qu'un lecteur revienne d'une telle expédition astrale avec plus d'un fragment de connaissances.

Mythe: variable; un élément au choix du gardien
SAN: 0/1d6 pour chaque consultation

Necronomicon & autres ouvrages impies

Cet ouvrage couverture dure des Éditions Sans Détour est un livre particulièrement insidieux. Les auteurs le présentent comme un supplément pour un jeu de rôle, censé donner une connaissance superficielle des ouvrages du Mythe, des artefacts et des sorts. Mais il ne contient rien qui ne puisse être facilement trouvé ailleurs. L'origine des photos de livres et d'objets est quant à elle douteuse; il s'agit vraisemblablement de contrefaçons plus ou moins habiles, même si le doute est permis pour quelques-unes. Le Necronomicon lui-même est mentionné dans l'ouvrage, mais quelques pages seulement lui sont consacrées, ce qui laisse

Abd Al-Azrad (Abdul Alhazred) (?-738)

Le peu de chose que nous savons sur ce mystérieux personnage nous vient de la plume d'Ibn Khallikan, le biographe arabe du XIIe siècle. Al-Azrad, né vers l'an 700 dans la ville de Sana'a de l'actuel Yémen, était un poète respecté. À l'âge de vingt ou vingt et un ans, il a quitté son domicile à l'improviste. Il a consacré les dix années suivantes à voyager autour du monde, à découvrir les secrets souterrains de Memphis et de Babylone et à errer dans les grands déserts de l'Arabie méridionale. Dans ces déserts, il prétend avoir découvert non seulement la cité perdue d'Irem, mais aussi une autre qu'il décrit comme « la cité sans nom ». Cette dernière aurait été habitée avant l'avènement de l'humanité par une race non-humaine.

Une fois ses voyages achevés, Al-Azrad s'est installé à Damas, où il a travaillé pendant les années suivantes à l'écriture du Kitab Al-Azif. Peu de temps après avoir achevé l'ouvrage, il a été attaqué en plein jour et dévoré par un monstre invisible, dans les rues de la ville, devant plusieurs témoins. Seul Laban Shrewsbury soutient la thèse selon laquelle al-Azrad serait retourné dans la cité sans nom, et y serait mort.

Si l'on compare les errances d'Al-Azrad avec celles du professeur Peaslee au début du XXe siècle, il semble tout à fait plausible que la conscience d'Al-Azrad ait été remplacée à cette époque par un représentant de la Grande Race de Yith. Contrairement à la plupart des autres victimes d'un tel échange, Al-Azrad aurait conservé ses souvenirs de cette époque (Peaslee a trouvé des indices suggérant que cela serait arrivé à deux personnes au cours de l'histoire) et aurait écrit son fameux livre à partir de ceux-ci. Si c'était bien le cas, il pourrait parfaitement ne pas avoir été dévoré dans une rue de Damas ni ramené dans la cité sans nom, mais avoir tout simplement été transporté à l'époque de la Grande Race de Yith. (Les motifs comme les moyens de ce transport restent toutefois incertains). La rumeur court également dans les cercles occultes les plus sombres et isolés qu'Al-Azrad serait revenu et vivrait incognito quelque part sur Terre.

Le Dr John Dee (1527-1608)

John Dee est né à Londres en 1527. Après avoir fait ses études à Saint-John's College à Londres, il a enseigné deux ans à Louvain (où il s'est lié d'amitié avec le cartographe flamand Gerardus Mercator) et à Reims. En 1551, il est retourné en Angleterre où Edward VI lui a offert une rente. Après le couronnement de Marie Ière, Dee a été accusé d'avoir jeté des sorts à son encontre et placé en détention. En 1555, il a été libéré ; il est devenu par la suite l'un des favoris de la reine Elizabeth Ière. Il l'a conseillée un jour particulièrement propice pour son couronnement, et lui a enseigné les secrets de ses propres écrits mystiques. Ses services d'astrologue, de médecin, de diplomate et (d'après les rumeurs) d'espion ont reçu des accueils très divers à la cour royale. John Dee s'intéressait à la numérologie,

soupçonner que le titre « Necronomicon & autres ouvrages Impies » a été choisi avant tout à des fins publicitaires. Il n'y a en tout cas que peu de rapports entre ce livre et l'oeuvre originale d'Abd Al-Azrad.

Et pourtant l'ouvrage est insidieux, car il contient de véritables informations sur le Mythe sous forme cryptée. Ceux qui parviennent à déchiffrer le code derrière lequel elles se cachent se préparent à des horreurs inimaginables - la valeur de Mythe du livre augmente alors de 6 points. Il est impossible de déterminer avec certitude lequel des auteurs est responsable de ces passages cryptés. Est-ce le professeur Schütte de Göttingen, célèbre pour les horreurs qui frappent si souvent les enfants dans ses parties de jeux de rôles ? Ou l'ancien mime Schiemichen, devenu à moitié fou à Prague et maintenant complètement disparu de la scène ? L'hypothèse la plus probable est que ces fragments occultes ont été ajoutés par le rédacteur en chef Heller, un obscur juriste à la réputation douteuse. Heller a déménagé à Berlin dès l'ouvrage terminé et y est depuis entré dans la clandestinité.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1

Le Necronomicon (édition de poche) (optionnel)

Ces derniers temps sont apparues différentes éditions de poche du Necronomicon, œuvres de moines et d'occultistes douteux, ou créations d'éditeurs cherchant à appâter des lecteurs grâce à un nom célèbre. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un ramassis d'insanités, mais si le gardien le souhaite, des personnages peuvent tomber à l'occasion sur une édition possédant une certaine valeur pratique. Ces éditions possèdent les caractéristiques techniques suivantes.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : Les versions importantes (arabe, grecque et latine) contiennent tous les sortilèges recopiés par Al-Azrad. En voici la liste : *Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une goule, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un vampire de feu, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth.*

Les versions mineures

La traduction de John Dee est lourdement expurgée, et de nombreux sortilèges apparaissent sous d'autres noms : *Appeler l'Ange Yazrael* (Appeler/Congédier Yog-Sothoth), *Appeler le Seigneur de la Fosse* (Appeler/Congédier Nyogtha), *Commander l'Ange Dilyah* (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), *Consulter l'Esprit de la Terre* (Contacter Nyarlathotep), *Consulter le Sombre Serviteur* (Contacter une goule), *Domination, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Signe de Voor, Signe des Anciens.*

Le manuscrit du Sussex comme *Ye Booke of Ye Arab* contiennent tous les sortilèges sous leur véritable nom, mais des erreurs dangereuses peuvent apparaître dans leur description et leurs instructions. Le manuscrit Voynich ne contient qu'un seul sortilège : *Dialoguer avec le dragon* (Contacter un Lloigor). Les notes de Feery et de Kindler ne contiennent aucun sortilège mais se réfèrent - tout comme le manuscrit Voynich - à de nombreux sortilèges présents dans l'original. Les éditions de poche ne contiennent qu'un ou deux sortilèges dans le meilleur des cas.

Spécificités

L'original arabe du Necronomicon et ses traductions majeures (y compris la version de John Dee) offrent des connaissances approfondies dans différents domaines. L'étude attentive d'une des cinq versions en question permet d'effectuer un jet d'expérience pour chacune des compétences suivantes : *Sciences humaines (anthropologie), Sciences humaines (archéologie), Sciences humaines (histoire), Sciences de la terre (géologie), Sciences de la vie (pharmacologie), Sciences formelles (astronomie), Sciences formelles (chimie), Sciences formelles (physique), Sciences occultes* (la version latine et la version grecque du XVIe siècle ne permettent pas de faire de jet d'expérience pour l'astronomie.) Les trois versions dérivées sont soit erronées, soit simplement expurgées, et permettent de faire des jets d'expérience pour *Sciences humaines (histoire), Sciences formelles (astronomie)* et *Sciences occultes*. Les notes de Feery et de Kindler permettent de faire un jet d'expérience pour *Sciences occultes*. Dans le cas improbable où les personnages réussissaient à mettre la main sur le Necronomicon, le meneur de jeu devrait tenir une liste détaillée de toutes les personnes au courant. Si la nouvelle vient à s'ébruiter, elle arrivera sans délai aux oreilles de tous les sectateurs, bibliophiles et amateurs de frissons du continent, et la vie des personnages deviendra soudain des plus intéressantes…

Optionnel : Le Al Azif en jeu

Les effets d'une étude rapide

Le *Al Azif* lui-même est déjà en quelque sorte une partie vivante d'un tout qui ne

devrait pas exister. C'est une folie sous forme écrite, et sa simple existence est une parodie permanente de ce que l'on appelle communément la normalité. Le *Al Azif* a peut-être été écrit par un homme, mais c'est une *chose* qui n'appartient pas à ce monde, et qui jette un pont vers des dimensions auxquelles il vaudrait mieux qu'il n'existe pas d'accès. De ce fait, il forme une déchirure permanente dans la structure normale des dimensions, à travers laquelle « là-bas » s'infiltre en permanence dans « maintenant ». Peu importe qu'il soit lu ou pas, le *Al Azif* provoque sans cesse la transformation, le mélange et la destruction des réalités. Les objets à proximité de lui s'estompent avec le temps et perdent leur forme, jusqu'à finir par disparaître. Des sons étranges et menaçants résonnent de temps à autre, tandis que dansent les ombres de choses qui n'existent pas dans cette dimension. Dans un effet stroboscopique permanent, le continuum espace-temps normal est recouvert par d'autres dimensions où existent des paysages bizarres, habités par des créatures contre-nature.

Une lecture rapide du *Al Azif* amplifie fortement ces phénomènes. Il donne l'impression de s'éveiller lentement d'une forme de sommeil, et chaque nouveau mot lu dans ses pages brise un peu plus la réalité.

Le *Necronomicon*, ou plus précisément toutes les traductions et éditions ultérieures du *Al Azif* dotées d'une valeur de Mythe d'au moins 8, produit un effet similaire, affaibli mais toujours perceptible. Plus une version est proche du texte original, plus l'effet est puissant.

Les effets d'une étude détaillée

Le *Al Azif* arrache tous ceux qui l'étudient un fragment de leur humanité - les mystères qu'il révèle à ses lecteurs sont trop étranges, trop *impossibles*, pour qu'on puisse les découvrir sans subir de dégâts. Les révélations sur le Mythe que contient le *Al Azif* sont immenses, mais le prix à payer pour les obtenir peut se révéler trop élevé. Car celui qui étudie l'ouvrage doit être conscient qu'il s'engage dans un processus qui détruira sa raison et sa vie, et qu'il sera incapable d'interrompre. Non seulement son esprit, son âme et son être sont salis, mais l'ouvrage s'attaque aussi à la réalité même. Les lois physiques sont brisées et corrompues, des figures non-euclidiennes se grignotent un chemin à travers la géométrie terrestre, et la frontière entre « ici et maintenant » et les « espaces intermédiaires » se brouille jusqu'à disparaître complètement. L'illusion viole la norme et emprisonne la vie elle-même, et l'étude du *Al Azif* entraîne ainsi une perversion organique.

Le processus blasphématoire de transformation prend fin en même temps que l'étude. Le fragment de réalité perverti par l'ouvrage s'attarde encore un peu avant de disparaître du monde. Il ne laisse qu'un désert de rien - une cicatrice dans la structure des dimensions que rien au monde ne peut combler.

Il paraît peu judicieux de laisser des investigateurs étudier le *Al Azif*. Mais l'étude d'une des diverses traductions connues sous le nom de *Necronomicon* et possédant une valeur de Mythe d'au moins 8 devrait représenter une expérience décisive dans la vie des personnages, une expérience à laquelle ils ne survivront qu'avec beaucoup de chance (?). Même ainsi, ils resteront marqués pour le reste de leur vie. Ils se sont aventurés trop loin en territoire interdit pour pouvoir éviter de sombrer dans les troubles mentaux. Ils ont ouvert trop de portes qui auraient dû rester fermées pour échapper pendant le reste de leur vie à la dépression, aux cauchemars et à la panique. Et le monde qu'ils connaissaient auparavant ne leur apparaît désormais que trop clairement comme un mensonge, une forme de protection contre le néant absolu et vide, pour que le suicide ne devienne pas un moyen tentant de mettre fin à leurs souffrances.

Idée de scénario

Remarque : malgré les rumeurs sans cesse renouvelées, ***le Necronomicon n'existe pas*** *; ce n'est qu'une invention. Tous les exemplaires qu'on peut trouver en librairie (ou ailleurs) ne sont que des œuvres fictives qui comptent sur la crédulité des occultistes amateurs pour leur extorquer de l'argent.*

Ce scénario doit avoir lieu à l'époque actuelle. Un adolescent classique en pleine puberté (peut-être rôliste ?) acquiert sur Ebay un *Necronomicon*. Pour une fois, il ne s'agit pas d'une babiole sans valeur, mais il l'ignore. Il essaie l'un des rituels d'invocation décrits – et ça marche ! Un *Serviteur des Dieux Extérieurs* apparaît devant le jeune homme terrorisé et le laisse complètement fou, pour aller s'attaquer à quelques sans-abri du parc voisin. Ces décès bizarres peuvent permettre aux investigateurs de remonter jusqu'au jeune homme, qui entre-temps a été interné. Il est même possible - après une discussion avec ses parents - de récupérer son *Necronomicon*, qui contient aussi le sort permettant de bannir le Serviteur. Une feuille étrange et ancienne semble avoir été reliée dans le livre, tandis qu'elle est absente des autres exemplaires du même éditeur. Cette feuille vient d'un relieur qui n'a travaillé que brièvement chez l'éditeur. Il était en possession d'une version imprimée du véritable manuscrit du Sussex. Privé de sa santé mentale par l'ouvrage, il était obsédé par l'idée de réussir à se débarrasser du livre en ajoutant des pages individuelles dans de nombreux autres livres. Les pages seules sont généralement inoffensives, mais la recherche de l'ensemble du texte s'avère extrêmement compliquée : non seulement certaines pages ont été reliées dans des livres très chers que leur propriétaire ne cèdera qu'avec la plus grande réticence, mais dans l'intervalle, un culte a entendu parler de l'affaire et a aussi envoyé ses sbires pour en apprendre plus. Mais la récompense de tous ces efforts est un exemplaire complet du manuscrit du Sussex.

aux cristaux et à la nécromancie. En 1581, il a commencé à travailler avec le tristement célèbre Edward Kelley, un pharmacien qui avait eu les oreilles coupées pour contrefaçon. Kelley prétendait connaître la « pierre philosophale ». Il a servi de médium à John Dee, qui a reçu par son intermédiaire des messages « des anges ». C'est ainsi que John Dee a appris l'énochien, le langage des anges.

En 1583, tous deux ont entrepris un voyage à travers l'Europe et ont passé plusieurs années avec le prince polonais Laski. Ils se seraient tous les deux rendus aussi à cette époque en Transylvanie, où ils auraient rencontré le mystérieux baron Hauptmann. C'est là ou à la cour de Rodolphe II à Prague que Dee a eu son premier contact avec le Necronomicon.

Après son retour en Angleterre, les messages que les esprits transmettaient par Kelley se sont faits de plus en plus inquiétants, et les deux hommes se sont séparés. Malgré des dons financiers de la reine et de ses amis et une position de principal du Manchester College, John Dee est mort en décembre 1608 dans la pauvreté la plus extrême, à l'âge de 81 ans.

Optionnel : Une étude sans fin

Le *Al Azif* possède une propriété effrayante : dans la mesure où il décrit moins le Mythe qu'il n'*est* lui-même le Mythe, il est possible d'augmenter en l'étudiant sa compétence *Mythe de Cthulhu* de plus que les 18 % indiqués. Car n'est pas seulement éclectique et complexe à l'extrême, il crée en permanence de nouvelles parties de lui-même et révèle des aspects sans cesse nouveaux, de sorte qu'il est possible de l'étudier à l'infini et d'en apprendre toujours plus sur le Mythe. Les conséquences d'une telle étude sans fin sont difficiles à imaginer et devraient transformer le lecteur en un monstre plus proche de la créature du Mythe que de l'homme.

Les versions ultérieures de l'ouvrage, notamment le *Necronomicon*, n'offrent *pas* cette possibilité, car elles ne possèdent pas cette qualité spécifiquement inhumaine à un degré suffisant.

Les Fragments Pnakotiques

Cher Robert !

Je sais que tu n'as pas eu de mes nouvelles depuis longtemps, et que cette lettre devrait plutôt contenir toutes les confidences habituelles entre deux amis. Mais je n'ai plus le temps de m'y prêter et je crains que mon état ne me permette pas de m'attarder sur les formalités. Je sais que tu ne m'en tiendras pas rigueur.

Venons-en au motif de ma lettre : j'ai besoin de ton aide. Il m'arrive des choses qui relèvent de ton domaine, j'en suis persuadé, et j'espère que ton aide me permettra de leur donner un meilleur tour. Mais il faut que je te raconte tout depuis le début. Comme tu le sais, j'ai passé trois ans en Égypte pour m'adonner aux lubies de mon alter ego, l'archéologue amateur. Je t'ai alors écrit une lettre dans laquelle je te contais mon voyage, mais j'ai gardé pour moi l'une des expériences que j'avais vécues, car celle-ci m'inquiétait beaucoup. Pour faire court – cette expérience est l'origine de mes difficultés actuelles. Sur le plateau de Gizeh, en périphérie de la nécropole est, j'ai découvert une stèle qui se dressait devant une tombe du Moyen Empire. Cette stèle se distinguait des autres car il y figurait, outre les hiéroglyphes habituels, des symboles dont l'origine n'était pas égyptienne. À côté de l'élégante clarté des hiéroglyphes, ces autres caractères produisaient un effet troublant. Ils semblaient différents et étranges.

J'ai informé les autorités compétentes de ma découverte, mais Howard Carter a découvert la tombe de Toutankhamon avant la fin de mon séjour dans le pays. Ma trouvaille est passée inaperçue dans le tourbillon et le chaos qui ont alors saisi la bureaucratie orientale. Mais si je ne t'ai pas parlé de cette découverte dans ma lettre, c'est parce que je me suis rapidement surpris à griffonner sans y penser des symboles sur des papiers et des documents – des symboles semblables à ceux que j'avais vus sur la stèle devant la tombe ! Mais le plus inquiétant, c'est que sous les signes que j'avais tracés sans le vouloir, il en figurait d'autres dont l'apparence et le style montraient clairement qu'ils appartenaient au même alphabet que ceux de la stèle, mais dont j'étais certain de ne les avoir jamais vus auparavant ! J'ai fini par quitter l'Égypte, mais je n'ai pas réussi à laisser les symboles derrière moi. Ils m'apparaissaient dans des rêves fiévreux et angoissants, et je les recopiais sans cesse. Je tombais de plus en plus fréquemment dans des états d'absence, et quand j'en ressortais comme on se réveille d'un rêve éveillé, j'avais recouvert des feuilles de papier à lettre, des actes notariaux, même des serviettes en papier ou n'importe quel autre support approprié de ces signes étranges et inquiétants.

C'est à cette époque que je me suis lancé dans mes propres recherches. Elles se sont avérées pénibles, pleines d'impasses, de revers et de fausses pistes. Pourtant, au bout d'un an, voici ce que j'avais appris : les symboles que j'avais vus pour la première fois à Gizeh appartenaient bien à un alphabet qui a jusqu'à ce jour résisté à toutes les tentatives de le déchiffrer. On les désigne sous le nom de caractères pnakotiques, à cause d'un texte de la Grèce antique nommé « Pnakotica » qui est le premier texte encore connu à les citer. Il en existe encore quelques copies anglaises datant de la fin du XVIII[e] siècle, et j'ai réussi au prix d'efforts sans fin à me procurer l'un de ces « Manuscrits Pnakotiques ». On peut obtenir beaucoup de chose à des fins d'étude quand on est professeur d'université. Le contenu de ce manuscrit est bouleversant : il dresse la chronologie d'époques auxquelles il n'existait pas encore de vie intelligente sur Terre, et il évoque des êtres qui ont élevé les humains au-dessus de la masse des animaux. Tout cela semble être complètement absurde, pourtant je n'arrivais pas à m'arrêter d'écrire les caractères pnakotiques, et les phases pendant lesquelles je perdais le souvenir de mes actes devenaient plus fréquentes. J'ai donc continué mes recherches, et je me suis retrouvé pris dans un véritable guêpier. J'ai discuté avec des savants à la réputation irréprochable et, une fois la méfiance et les hésitations initiales disparues, ils m'ont expliqué que les caractères pnakotiques étaient parfaitement connus dans certains cercles. Ils avaient existé sur tous les continents, à toutes les époques, depuis les cultures précolombiennes d'Amérique jusqu'aux aborigènes australiens, en passant par les dynasties chinoises et les colonies germaniques. On pouvait même en découvrir dans quelques croquis de Léonard de Vinci, dans des mosaïques antiques ou dans des tapis d'Afrique du nord, à condition de savoir ce qu'on cherchait. Je rassemblais toujours plus de matériel, toujours plus d'informations, issues de lieux, d'époques et de sources toujours plus nombreux. Et c'est un fait, on m'avait bien renseigné : j'en trouvais tant que je n'arrivais pas à comprendre comment ces symboles pouvaient être aussi peu connus. C'est alors que j'ai remarqué un fait qui a transformé pour la première fois l'inquiétude que je ressentais depuis l'Égypte en véritable terreur : les caractères se multipliaient sans cesse ! Mes propres crises auraient dû me servir d'avertissement. Mais quand dans la roche canadienne, au côté de signes anciens et érodés, j'ai découvert de nouveaux symboles encore tout frais, à peine érodés par le vent et la pluie, j'ai compris pour la première fois de ma vie ce qu'était l'horreur. Il y en a de plus en plus, et je ne suis pas le seul à les écrire. J'ai trouvé des caractères pnakotiques sous des porches d'habitations et dans des stations de métropolitain, dans des bijoux et des accessoires de mode – partout ! Mais c'est dans un musée d'histoire préhistorique que je devais faire ma plus terrifiante découverte : dans la cage thoracique d'un poisson de l'ère primaire (la plaquette sur la vitrine le décrivait comme un « coelacanthe avec anomalie osseuse dans la partie supérieure de la cage thoracique »), j'ai vu quelque chose qui n'était pas une formation osseuse, mais indubitablement un caractère pnakotique ! Comment un tel signe peut-il se

trouver dans le squelette d'un animal du dévonien, si ce n'est ! Non, je me refuse à exprimer la conclusion à laquelle je suis arrivé, car elle m'inspire une peur trop grande.

Comme tu peux le voir, mon cher Robert, je suis à bout de nerfs. Chaque nuit, mes rêves sont remplis de ces signes qui m'entraînent indiciblement dans leur silence stoïque. Chaque jour, je perds conscience pendant des heures et quand je me réveille, un autre mur de ma maison est recouvert de caractères pnakotiques. Au cours des deux derniers jours, j'ai dû m'en tatouer une douzaine de ma propre main !

J'ignore ce qui est le plus grave : la conscience d'une chose étrangère qui ne me laisse aucune chance de me défendre contre l'usage qu'elle fait de moi en tant que scribe, ou le fait que je n'ai pas la moindre idée de ce que ces caractères signifient. Ils forment un message secret qui s'inscrit à travers le monde, et utilise aussi bien comme support les vestiges de cultures antiques que les notes de bas de page de la presse quotidienne ! Peut-on seulement imaginer cela : un texte qui s'étend dans le monde entier et toutes les époques ! Un message dont le contenu croît chaque jour et que nous ne pourrons sans doute jamais comprendre dans son intégralité. Mais qui se cache donc derrière ? Quelle est cette puissance qui communique à travers nous ? Et surtout, avec qui ? Les caractères pnakotiques forment-ils une nouvelle qui nous est destinée ? Une mise en garde peut-être ? Si c'est le cas, contre quoi ? Que cherchent-ils à nous révéler en le tirant des profondeurs de l'histoire terrestre pour le déposer à notre époque ? Que veulent donc nous dire ces signes ???

Je t'en prie, rejoins-moi rapidement et aide-moi !

Basil

Lettre du professeur Basil Chambers de l'université d'Oxford au docteur Robert W. Copper, psychiatre à Liverpool, datée du 4 novembre 1925.

Le Dr Copper s'est rendu à Oxford pour voir son ami pendant la deuxième moitié du mois de novembre, mais celui-ci avait quitté la ville peu de temps auparavant pour une destination inconnue. Quand le professeur Chambers a réapparu à Oxford cinq semaines plus tard, ses crises d'écriture avaient disparu, tout comme ses pertes de conscience. Chambers était incapable de dire où son voyage l'avait mené et avec qui il l'avait entrepris. Il ne se souvenait de rien entre son départ et son retour. Le professeur a dû abandonner sa chaire à l'université d'Oxford peu de temps après, à cause d'une légasthénie qui s'est déclarée soudainement après son voyage et l'handicapait dans la poursuite de ses études.

À propos des Fragments Pnakotiques

« Et l'homme, après sa naissance, arpentait la surface de la Terre, stupide et nu. Les Êtres Ailés descendirent du ciel pour nous apporter la connaissance qui nous manquait, ce que nous ne savions pas. »

Manuscrit anglais, XVe siècle

Les plus énigmatiques de tous les écrits du Mythe sont sans doute les fragments de texte, éparpillés dans les musées du monde entier, que l'on désigne dans leur ensemble comme les *Fragments Pnakotiques*. Le livre imprimé sous le titre *The Pnakotic Manuscripts* tire bien son nom d'eux, mais il ne représente qu'une partie de l'ensemble.

Le livre a été rédigé au XVe siècle par un érudit qui prétendait l'avoir recopié d'un papyrus grec, les *Pnakotica*. L'ouvrage compile des événements très divers de l'histoire pré-humaine, des mythes et des légendes. Il s'agit visiblement d'extraits d'un corpus bien plus vaste. Pendant très longtemps, le manuscrit n'a attiré qu'une attention très limitée. Mais lorsque les caractères uniques qui figurent dans les *Pnakotic Manuscripts* ont fait surface dans d'autres régions du monde vers la fin du XVIIIe siècle, ils ont éveillé la curiosité de quelques érudits. Depuis, des caractères ont été découverts partout sur la planète. Un grand nombre d'articles et de monographies ont été consacrés intégralement à ce sujet, mais on ne dispose toujours d'aucune explication concluante. On a réussi à identifier différents fragments grâce à la répétition de titres similaires placés dans le même ordre, ou à l'utilisation identique des symboles étranges et inconnus qui sont utilisés dans tous.

On rattache souvent les *Pnakotic Manuscripts* à l'antique Lomar. Les Lomariens auraient été les premiers « véritables humains » et auraient reçu leurs secrets des « Grands Êtres Ailés » qui seraient venus à leur aide. Le débat fait déjà rage depuis longtemps pour savoir si ces Êtres Ailés étaient des Mi-Go ou des Choses Très Anciennes. Quoi qu'il en soit, les symboles identifiés dans le texte les décrivent comme de gigantesques créatures invertébrées qui auraient créé toute vie terrestre il y a une éternité de cela. La légende selon laquelle ces êtres seraient venus aider les humains n'est rien de plus qu'une légende. Elle pourrait trouver sa source dans des souvenirs particulièrement lointains des Choses Très Anciennes en tant que créateurs originels de toutes les formes de vie.

Les parchemins

La plus ancienne version des Manuscrits Pnakotiques encore existante a été rédigée à l'origine en utilisant les glyphes des Choses Très Anciennes, à moins qu'elle n'ait été traduite dans cette langue. Elle est conservée dans le temple des Dieux Très Anciens à Ulthar (dans les Contrées du Rêve).
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines



The Pnakotic Manuscripts, Bibliothèque Nationale, Paris.

Mythe : 17
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter un gnoph-keh.*

La traduction yithienne

Dans sa quête des savoirs de toutes les époques, la Grande Race de Yith a réussi à ajouter à ses archives une copie de ce livre. Elle était conservée dans la cité des archives de Pnakotus, dont les Fragments tirent leur nom.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 16
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter les Êtres Ailés* (Contacter une Chose Très Ancienne), *Contacter un Yithien.*

La traduction hyperboréenne

Un prêtre inconnu de la civilisation d'Hyperborée a traduit les Fragments Pnakotiques. Un culte (sans doute liée à celui qui protégeait le *Livre d'Eibon*) réussit à sauver l'exemplaire de la chute d'Hyperborée.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 16
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter les Êtres Ailés* (Contacter une Chose Très Ancienne), *Contacter le vagabond des terres sauvages* (Contacter un gnoph-keh).

Les *Pnakotika* grecs (ΤΛ ΡΠΛΚΘΤΦΚΛ)

Cette version, qui ne nous est connue que par la préface des *Manuscrits Pnakotiques*, était censée être aussi riche en informations que le *Necronomicon*. Elle était selon toute probabilité basée sur la traduction yithienne.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter les Êtres Ailés* (Contacter une Chose Très Ancienne).

The Pnakotic Manuscripts

Notre époque connaît encore cinq exemplaires de cet ouvrage rédigé dans une forme tardive d'anglais médiéval. Ils sont conservés dans des grandes universités européennes et américaines, dont l'Université Miskatonic. Le texte décrit les mythes des nations perdues d'Hyperborée et d'Atlantis, une histoire incomplète de la vie sur la planète Jupiter et les légendes du continent englouti de Real-Yea. Dans la préface, l'auteur présente son oeuvre comme la traduction de parchemins grecs incomplets qu'il nomme « Pnakotika ».
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter les Êtres Ailés* (Contacter une Chose Très Ancienne).

Les autres fragments connus

Voici la liste des sites sur lesquels ont été découverts les caractères supposés pnakotiques qui se trouvent dispersés dans le monde entier. Certains sont conservés dans des musées tandis que d'autres sont toujours sur le lieu de leur découverte. Dans tous les cas, ils ont été associés de près ou de loin par les chercheurs au texte pnakotique. Pour déchiffrer et/ou traduire ces fragments, il est absolument nécessaire de connaître les langues correspondantes.

- **Les tessons grecs :** l'université d'Athènes possède les morceaux d'une coupe en argile partiellement reconstruite, dans le style de la figure noire, datée à l'époque de 600 avant notre ère. Les signes qui figurent dessus sont purement décoratifs et intraduisibles et n'ont aucun caractère informatif.
- **La stèle égyptienne :** découverte vers la fin du XIX[e] siècle, cette stèle se dresse sur le plateau de Gizeh, dans la partie est de la nécropole, devant un tombeau du Moyen Empire. Les symboles des Choses Très Anciennes y sont mêlés aux hiéroglyphes égyptiens. W. J. Gerhardt a présenté en 1968 une thèse intitulée *Traduction des textes pnakotiques d'Égypte*. Peu de temps avant de recevoir le titre de Docteur, il s'est attiré l'attention de la Stasi, la police secrète d'Allemagne de l'est. Il aurait en effet critiqué dans son cercle d'amis l'intervention des troupes soviétiques contre le Printemps de Prague (le 21 août 1968). Il a disparu sans laisser de traces peu après. On ne trouve plus aucun exemplaire de sa thèse, qui n'a pas été publiée par la suite.
  Complexité : Complexe (70 %)
  Durée : jours
  Mythe : 4
  SAN : 1
  Sortilèges : *Contacter un Habitant des Sables.*

- **Les parchemins en hébreu ancien :** datés du premier siècle après Jésus-Christ, ces rouleaux de parchemins ont été trouvés dans une grotte de Palestine par un berger. Ils sont sortis du pays en contrebande et se trouvent actuellement entre les mains de l'hébraïste britannique Malcolm Howell. Celui-ci prétend en avoir réalisé une traduction partielle, mais on en attend toujours la publication.
  Complexité : Cryptique (90 %)
  Durée : semaines
  Mythe : 5
  SAN : 1
  Sortilèges : *Contacter un Yithien.*
  Spécificités : jet d'expérience pour la compétence *Sciences occultes*.
- **Les pétroglyphes des Aborigènes australiens :** on trouve des exemples isolés de ces dessins gravés à même la roche sur tout le continent, mais les mieux conservés se trouvent sur une paroi rocheuse à quelques kilomètres au sud-ouest d'Alice Springs. On reconnaît bien les symboles des Choses Très Anciennes, mais ils sont utilisés de façon purement décorative et ne servent à transmettre aucun savoir.
- **Les géoglyphes sud-américains :** parmi les innombrables dessins creusés dans la plaine aride de Nazca, au Pérou, on trouve entre les formes géométriques et les représentations animales une série de formes qui présentent d'importantes similitudes avec les symboles des Fragments Pnakotiques. Pour ce que l'on en sait, elles n'ont toutefois qu'une fonction décorative.
- **Les gravures sur roches nord-américaines :** il existe au nord-ouest de Faribanks, en Alaska, une paroi rocheuse sur laquelle est gravé un unique glyphe. Brillant et haut de plus d'un mètre, il a pu être identifié comme un symbole pnakotique.
- **Le codex brûlé :** ce tome très abîmé se trouve dans la collection de la bibliothèque Widener, à l'université de Harvard (à Cambridge dans le Massachusetts). Il date du XII[e] siècle et a été rédigé en latin. Les quelques parties du texte qui ont survécu permettent de le relier aux Fragments Pnakotiques. On peut même identifier une partie du sortilège *Contacter les Êtres Ailés,* mais il est endommagé et incomplet.
  Complexité : Cryptique (90 %)
  Durée : semaines
  Mythe : 3
  SAN : 1

Optionnel : Les Manuscrits Pnakotiques en jeu

Les effets d'une étude rapide

Toutes les éditions des *Manuscrits Pnakotiques* contiennent des représentations des caractères pnakotiques originaux. Quiconque s'intéresse à ces caractères en tant que symboles indépendants commence à recopier inconsciemment des caractères pnakotiques. Cet effet affecte donc aussi bien les lecteurs des *Manuscrits Pnakotiques* que ceux qui découvrent l'un des *Fragments Pnakotiques* éparpillé dans le monde entier et s'intéressent aux symboles en eux-mêmes. Les personnages qui ne considèrent les caractères pnakotiques que comme une partie d'un tout plus vaste, comme par exemple un ornement d'un bijou, sont épargnés par le phénomène.

En fonction du temps passé à contempler les caractères pnakotiques, les symptômes peuvent se limiter à un gribouillage distrait ou aller jusqu'à une perte de conscience complète pendant les moments passés à recopier les caractères.

Les effets d'une étude détaillée

Ceux qui consacrent plus de temps à l'étude et la traduction des caractères figurant dans les *Manuscrits Pnakotiques* produisent eux-mêmes de plus en plus de ces caractères. Le temps pendant lequel ils abandonnent le contrôle de leur corps à la puissance qui guide leur main devient de plus en plus long. Ils développent aussi une forme d'obsession qui leur fait voir partout des caractères pnakotiques, même quand il n'y a aucune raison logique d'en voir.

Ces phénomènes persistent pendant toute la durée de l'étude (et ce terme recouvre ici toute activité liée aux caractères pnakotiques, sans se limiter à l'étude traditionnelle des *Manuscrits Pnakotiques*). Ils s'interrompent ensuite du jour au lendemain. Souvent, cette fin abrupte correspond à un voyage vers un endroit reculé où le lecteur produit lui-même un nouveau caractère pnakotique sur un rocher ou sous une autre forme durable d'écriture.

Dans de nombreux cas, l'étude des caractères pnakotiques cause des dégâts durables aux centres du langage : lorsque cela se produit, le lecteur perd 3d10 points de pourcentage qu'il répartit à sa guise entre toutes ses compétences linguistiques. Il lui est par la suite impossible d'augmenter ces compétences.

Les Écrits de Ponape

27 juillet 1825.

Cela fait maintenant quatre semaines que je suis à bord du « Sumatra Queen », et je commence à me poser des questions sur ce bateau m'a recueilli après le naufrage du « Peacock ». Le capitaine Obed Marsh est un gaillard particulièrement louche, roublard et sans doute d'une grande intelligence. Je le pense aussi dépourvu de tout scrupule. Mais s'il n'y avait que cela, il ne se distinguerait guère des nombreux autres marchands qui tentent leur chance

dans cette région du monde. Ce qui me dérange bien plus - peut-être même au point de m'effrayer - ce sont ses yeux. Il y brille par instants quelque chose que je n'ose encore appeler de la démence. Son équipage est une bande hétéroclite de racailles comme on en rencontre sur tous les bateaux du même genre, encore plus abruties si c'est possible. Mais je m'inquiète tout particulièrement de ne pas trouver une seule bible à bord. Aucun des marins ne porte de croix, et des trois dimanches que j'ai partagés avec eux jusqu'à présent, je ne les ai vus donner aucun signe qui suggère que ce jour appartienne au Seigneur. Tous portent par contre d'étranges bijoux dorés, des sortes d'amulettes païennes. Leur apparence laisse penser qu'ils les ont reçues d'indigènes.

2 août 1825.

Tout ce cabotage sans but entre les îles m'irrite au plus haut point. On dirait que le capitaine cherche quelque chose. J'ai pu saisir une conversation entre le quartier-maître et l'homme de barre : le premier se plaignait que « le vieux Hoag aurait pu s'exprimer un peu plus clairement. » Plus tard dans la journée, j'ai demandé qui était ce Hoag. On m'a répondu que ça ne me regardait pas. J'apprécie cette amabilité.

3 août 1825.

Ils ont enfin trouvé l'île, les recherches sont terminées. Marsh s'est aussitôt enfoncé avec quelques hommes vers l'intérieur des terres. J'espère qu'ils vont trouver ce qu'ils cherchent. Je ne veux même pas imaginer ce qui se passerait si cette île n'était pas la bonne et que ces errances recommençaient du début !

3 août 1825, plus tard.

Marsh est de retour à bord. Il a rapporté quelque chose, soigneusement enveloppé dans une voile. Je ne sais pas de quoi il s'agit mais en tout cas ce n'est pas gros. Il s'est enfermé sur le champ dans sa cabine, et maintenant une atmosphère tendue plane sur tout l'équipage. J'ai remarqué qu'on se méfiait de moi et qu'on regrettait peut-être même de m'avoir pris à bord. Mais je suis absolument incapable de comprendre pourquoi. Que prévoit donc le vieux Marsh ? L'équipage semble être parfaitement au courant de ce qui se passe, ou en tout cas il se comporte comme s'il savait ce que le capitaine fabrique enfermé dans sa cabine. Je n'arrive pas à me débarrasser de l'impression qu'il se passe ici quelque chose de terrible. Une impression qui ne date pas de la pluie de poissons d'il y a cinq jours. J'étais complètement ébahi, mais l'équipage a réagi comme si ce n'était rien et s'est contenté de rejeter les poissons par-dessus bord.

4 août 1825.

Aujourd'hui, Marsh est remonté sur le pont pour la première fois depuis des jours. Sa peau luisait comme si elle était huilée et il puait le poisson à plein nez. Il a discuté avec quelques hommes puis a disparu à nouveau. Dieu sait ce que tout cela veut dire.

5 août 1825.

Pas pu dormir de la nuit : Marsh criait sans interruption dans une langue étrangère. Et je ne sais pas si j'ai rêvé ou si j'ai bien entendu des réponses - des réponses qui semblaient venir de la mer ?

8 août 1825.

Au moins, je sais à présent ce que le capitaine a rapporté à bord et cachait en ma présence. Marsh (de nouveau huileux. Ou est-ce toujours huileux ?) était de nouveau sur le pont avec ses hommes. Il avait imprudemment laissé la porte de sa cabine ouverte. Il avait complètement oublié que j'étais étendu juste à côté dans mon réduit. J'ai jeté un coup d'oeil rapide dans la cabine ; il y avait un livre posé sur la table, et quel livre ! Du papier râpeux et bizarre, couvert de minuscules glyphes presque carrés. Et ses pages bougeaient ! Elles s'agitaient dans tous les sens comme des poissons hors de l'eau ! Ma peur a failli me trahir, mais j'ai réussi à retourner jusqu'à mon réduit sans me faire remarquer. Que se passe-t-il ici ? Si seulement je pouvais m'enfuir.

9 août 1825.

Je crois que Marsh sait que je tiens un journal. Je l'ai croisé aujourd'hui sous le pont et il m'a demandé où j'en étais de mes réflexions. Il m'a alors regardé très bizarrement (je me demande si je l'ai déjà vu cligner des yeux) puis il a disparu dans sa cabine.

11 août 1825.

Grand Dieu ! Hier, il y a eu un boucan d'enfer sur le bateau. Il y avait à coup sûr à bord des hommes qui n'appartenaient pas à l'équipage. Ou plus probablement des femmes. Car les bruits qui ont résonné dans les quartiers de l'équipage pendant des heures d'affilée auraient fait rougir de honte même un tenancier de bordel. C'était tellement bestial que je ne l'aurais pas cru si je ne l'avais pas entendu moi-même. Mais d'où pouvaient sortir ces femmes ? Tout le bateau puait le poisson ce matin, et j'ai vu des traces de pas humides sur le pont supérieur. Ces traces de pas ne m'ont d'ailleurs pas rassuré sur la nature des « invitées » de cette nuit. Sur quelle souche indigène sommes-nous tombés ? Et pourquoi ne se montrent-elles pas de jour ? Ont-elles honte de la peau palmée entre leurs orteils ? J'en doute. À en juger parce que j'ai entendu la nuit dernière, la seule chose dont ces bêtes sont certainement dépourvues, c'est bien la honte.

12 août 1825.

Il se passe quelque chose. Quelque chose de grave. Tous les hommes de l'équipage sont excités et fixent en permanence la mer, comme s'ils attendaient quelque chose venant de cette direction.

Notes de Keith Archer, officier du baleinier « Peacock », naufragé dans le Pacifique.

Les feuilles sur lesquelles elles avaient été prises ont été saisies des années plus tard,

parmi une grande quantité d'autres pièces à conviction, dans la propriété de la famille Marsh à Innsmouth. Dans le cahier de bord du « Sumatra Queen », saisi en même temps, l'entrée du 14 août 1825 indiquait : « Keith Archer, le naufragé que nous avions sauvé, est mort hier dans la nuit des suites d'une fièvre qu'il avait contractée quelques jours auparavant. »

A propos des Écrits de Ponape

« Beaucoup les nomment « diables de la mer » mais une tribu a choisi de nouer des relations avec eux et de les adorer. Les diables de la mer ont parlé à cette tribu du dieu Dagon, et les membres de la tribu se sont unis charnellement aux diables au cours des rituels abjects par lesquels on honore le dieu. »

Capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1734

Le capitaine de vaisseau Abner Ezekiel Hoag a rédigé cet ouvrage, son testament littéraire, en 1734 à Kingsport dans le Massachusetts. À l'en croire, il s'agissait d'une transcription des récits qu'il avait entendus auprès des indigènes des mers du sud. Le texte n'a été publié pour la première fois que vers la fin du XVIIIe siècle, et encore s'agissait-il d'une version très expurgée. Des copies manuscrites du texte original et bien plus complet de Hoag existeraient toutefois encore. Une rumeur persiste aussi dans les milieux ésotériques selon laquelle Hoag n'aurait pas compilé que les légendes des indigènes, mais aussi des informations tirées d'antiques documents de Mu traduits pour lui par son valet Yogash, un métis polynésien. Les légendes indigènes font clairement référence à un culte local voué aux Profonds, dans lequel les humains ont des rapports charnels avec eux. Hoag suggère que cette forme répugnante de prière pourrait avoir été adoptée par des matelots américains qui l'auraient rapportée dans leur pays après un voyage dans les îles. L'ouvrage contient d'innombrables allusions à Cthulhu et ses Larves stellaires, ainsi qu'à ses « fils » Ghatanothoa et Zoth-Ommog.

Les documents de Mu

Ces livres à couverture en bois sont conservés dans la bibliothèque Kester de Salem dans le Massachusetts. Une copie plus tardive en aurait été retrouvée au fond d'une caverne sur une petite île inhabitée perdue quelque part en Polynésie. Les pages sont en feuilles de palme, couvertes des anciens hiéroglyphes Naacal de Mu.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Dagon, Contacter Hydra, Contacter un Profond.*

Le manuscrit de Hoag

Le manuscrit original est nettement plus complet que l'impression de la fin du XVIIIe siècle. La plupart des copies préservées intègrent les notes de traduction de Hoag. Il n'en reste toutefois que quelques-unes, tous en possession de collectionneurs privés.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Dagon, Contacter Hydra, Contacter un Profond.*

La première édition des *Écrits de Ponape*

Une première édition violemment expurgée a été imprimée en 1794 avec une qualité d'impression déplorable. Cette édition avait un format de 10 cm sur 17,1 et une couverture en carton fin. Elle aurait été imprimée à environ 500 exemplaires grâce à un financement privé.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : aucun (les rites des sortilèges tirés du manuscrit de Hoag sont bien décrits, mais il y manque des détails importants).

L'édition commentée de Copeland

L'archéologue Harold Hadley Copeland (cf. les *Tablettes de Zanthu* plus loin) a publié en 1907 chez Miskatonic University Press une édition commentée des *Écrits*. Les recherches de Copeland sur le culte de Cthulhu n'étaient alors qu'à leurs prémisses, et il semble n'avoir eu accès ni aux documents de Mu, ni au manuscrit de Hoag. De ce fait, cette édition n'a qu'un intérêt très limité.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter un Profond* (Copeland a réussi à reconstruire ce sortilège dans son commentaire, mais les autres restent incomplets).

Spécificités

Toutes les versions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour les compétences *Sciences humaines (anthropologie)* et *Sciences occultes*.
Pour qui réussit à se procurer le manuscrit original de Hoag, l'étude prolongée de ses notes de traduction permet d'obtenir la compétence *Langue du Mythe (Naacal)* avec un score initial de 1D6+1%.

Optionnel : Les Écrits de Ponape en jeu

Les effets d'une étude rapide

Seuls les documents de Mu originaux ont un effet lors d'une étude, rapide ou détaillée.

Abner Ezekiel Hoag (1697-1753)

Hoag est né dans une famille de marins. De son vivant, il était citoyen de Kingsport dans le Massachusetts. Il a pris la mer à l'âge de 15 ans et avant même son vingt-deuxième anniversaire, il dirigeait son propre bateau. Pionnier des premiers échanges commerciaux de rhum et de coprah, il est entré en contact pour la première fois avec les indigènes de l'île de Ponape en 1732. C'est pendant le retour de ce voyage qu'il a rédigé son manuscrit. Mais toutes ses tentatives de lui trouver un éditeur sont restées sans suite. Les descriptions des rites religieux impies des indigènes n'y étaient évidemment pas pour rien. Les bons chrétiens locaux étaient particulièrement offensés par les passages qui concernaient le dieu Dagon. Bien des années après sa mort, sa petite-fille Beverly Hoag Adams a choisi de retravailler le manuscrit de son grand-père pour le faire publier. Elle a financé l'impression de sa poche et a pu ainsi faire produire quelque 800 exemplaires du livre, même si ceux-ci étaient mal reliés et que leur typographie laissait beaucoup à désirer.

Présentation rapide : Rasul al-Albarin

Un ouvrage rédigé en arabe par un certain Ibn el-Badawi vers l'an 900 de notre ère. Le livre décrit les Grands Anciens ainsi qu'un être nommé Huitloxopetl. Il existerait une traduction anglaise de ce livre, mais celle-ci est presque complètement inconnue.

- **L'original arabe :** oeuvre d'Ibn el-Badawi vers 900 après J-C.
  Complexité : Cryptique (90 %)
  Durée : semaines
  Mythe : 11
  SAN : 1
  Sortilèges : aucun
- **La traduction anglaise**
  Contemporaine, traducteur inconnu.
  Complexité : Complexe (70 %)
  Durée : semaines
  Mythe : 6
  SAN : 1
  Sortilèges : aucun.

Le phénomène le plus évident qui accompagne une étude rapide des *Écrits de Ponape* est une pluie soudaine qui se déclenche peu après le début de la lecture ; selon le lieu, il pleut des poissons ou des grenouilles et autres amphibiens. L'averse est courte mais violente et se limite aux environs directs du lecteur. Parmi les effets plus subtils figurent une hausse de l'humidité ambiante et une légère odeur d'huile de poisson séchée.

Les effets d'une étude détaillée

L'humidité de l'air continue à monter alors que l'odeur corporelle du lecteur devient celle d'une baleine morte : celui-ci n'exsude plus de la sueur mais de l'huile de poisson. Si l'étude est interrompue, les pages de l'ouvrage se mettent à frétiller comme des poissons qui s'étouffent - ce qui peut provoquer une brusque ouverture du livre s'il était fermé. Mais si l'on y réfléchit, l'effet le plus extrême d'une étude des documents de Mu est la libération d'un appel magique tissé par le rédacteur préhistorique dans son texte. Cet appel se répand lentement dans le monde jusqu'à atteindre la plus proche communauté de Profonds. Il est perçu par les Profonds comme une invitation à l'accouplement, naturellement pas entre eux mais avec le lecteur. En fonction de la distance qui sépare l'ouvrage de ceux qui ont reçu le message, il peut s'écouler des années avant que les Profonds n'atteignent le lecteur pour renouveler enfin leur patrimoine génétique. Si le lecteur était une lectrice, les Profonds la gardent en sécurité pendant toute la durée de sa grossesse.

Changer de lieu ne permet aucunement d'éviter les conséquences imprévues de l'étude : l'appel place une marque magique sur le malheureux lecteur, et cette marque agit comme une « balise » que les Profonds peuvent localiser sans aucun problème.

Réflexions

Titre/Cote : Réflexions d'un esprit dangereux/ LOV 08-20-188-0
Auteur : Shacabao
Abonné/Identifiant : Crutch, Andrew/116193-6
Date de retour : 24 août 1888

Bulletin de prêt 0190530 de la Bibliothèque nationale britannique. Saisi par la police le 29 août 1888 comme pièce à conviction dans le cas Andrew Crutch.

Le titre du livre que Crutch a emprunté pendant des semaines est visiblement mal rempli dans le système de classement de la Bibliothèque nationale. Le livre lui-même ne présente aucune trace du titre long « Réflexions d'un esprit dangereux ». Il s'intitule simplement « Réflexions ».

Tiré du rapport de l'inspecteur Frederick George Abberlines, « Rapport spécial sur la disparition d'Andrew Crutch, 1888 ».

Je ne laisserais pas dire de mal de M. Crutch, il s'est toujours conduit comme un gentleman, il a jamais payé son loyer en retard et jamais causé d'autre problème. C'est vrai que ces dernières semaines il me laissait plus rentrer chez lui pour faire le ménage. Mais j'y ai pas pensé plus que ça, vous savez. C'est seulement au bout de quatre jours que je le voyais plus sortir de chez lui que je me suis méfiée et que j'ai fini par ouvrir avec mon double des clefs.

Déposition de Mrs. Sara Morrison, propriétaire et loueuse, lors de son interrogatoire par la police au sujet de la disparition d'Andrew Crutch, Londres, 28 août 1888.

constaté que la chambre d'Andrew Crutch, domicilié au 31 Goswell Road, avait connu une étrange transformation : les murs, le plancher et le plafond ainsi que tous les meubles brillaient d'un éclat métallique. C'était comme si tout l'appartement avait été recouvert d'un vernis réfléchissant.

Tiré du rapport de l'inspecteur Frederick George Abberlines, « Rapport spécial sur la disparition d'Andrew Crutch, 1888 ».

Je passe de l'autre côté du miroir.

Entrée du 24 août 1888 dans les notes d'études d'Andrew Crutch, saisies par la police.

Andrew Crutch a été vu pour la dernière fois le 24 août 1888 alors qu'il s'apprêtait à pénétrer dans son logement.

L'inspecteur Abberline a été muté le 1er septembre 1888 à Whitechapel pour enquêter sur le meurtre d'une prostituée. De nouvelles victimes et l'inquiétude croissante du public londonien ont forcé Scotland Yard à affecter des effectifs supplémentaires sur cette affaire, si bien que le cas Andrew Crutch a été classé étonnamment vite.

À propos de Réflexions

Cette oeuvre est un manuscrit rédigé en anglais médiéval. L'original perdu d'Ibn Shacabao a été traduit de l'arabe par un inconnu. Cet original disparu est cité au moins deux fois dans le *Necronomicon*. Il n'existe plus qu'un seul exemplaire de la version anglaise, conservé au British Museum de Londres. Le texte lui-même semble être composé des notes d'un apprenti magicien, désireux de transmettre à la postérité la sagesse de son maître. Bien que l'original ait été rédigé en arabe, rien ne prouve que ce scribe anonyme ait vécu au Moyen-âge. On peut supposer qu'il était originaire d'une des cités antiques ensevelies dans le désert de la péninsule arabique, et que les événements qu'il décrit se sont produits des

milliers d'années avant notre ère. Le livre contient cette phrase célèbre : « *Happy is the town where no wizard hath lain, and happy is the town at night whose wizards are all ashes* » (qui signifie en substance : « Heureuse est la ville qui n'abrite aucun sorcier, et heureuse la ville endormie dont tous les sorciers ont été réduits en cendres »). L'ouvrage met le lecteur mal à l'aise par son ton étrangement sérieux et ses prédictions apocalyptiques.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter Yog-Sothoth.*

Optionnel : les Réflexions en jeu

Les effets d'une étude rapide

Ouvrir les Réflexions pour la première fois révèle un spectacle inattendu : au lieu de contempler les pages d'un livre, le lecteur regarde dans un miroir. Ce miroir lui présente un reflet si obscène et déformé qu'il referme violemment le livre ou le laisse tomber. Mais quand il ouvre à nouveau l'ouvrage, il n'observe aucun autre phénomène.

Les effets d'une étude détaillée

Le titre de l'ouvrage ne s'explique pas uniquement par la grande variété des sujets occultes qu'il aborde, mais surtout par le fait qu'il transforme peu à peu l'endroit où on l'étudie en obscur cabinet des glaces ! Toutes les surfaces à proximité du livre prennent l'apparence d'un miroir mat et imprécis. Il arrive un moment où le lecteur réalise que son étude de l'ouvrage est terminée dans ce monde et doit se prolonger dans un autre s'il veut la mener à terme. Car la version couchée sur le papier des *Réflexions* n'est que la représentation terrestre d'un savoir interdit qui ne peut être mis par écrit. Pour obtenir ce savoir, le lecteur doit traverser les miroirs et se rendre dans un monde irréel où le contenu des *Réflexions* est conservé. Chacun des miroirs créés par l'étude initiale du grimoire mène à un endroit différent de ce monde, et il faut les visiter tous pour acquérir toutes les connaissances contenues dans les *Réflexions*. Le lecteur court toutefois un certain risque (5 % de chances) de se perdre dans chacun de ces lieux fantasmagoriques, sans jamais retrouver le chemin du retour vers son propre monde
Un lecteur qui choisit de ne pas traverser les miroirs ne peut pas augmenter son score de Mythe de Cthulhu *de plus de 4 points grâce au livre.*

Les Révélations de Glaaki

Cher ami R !
J'ai lu avec le plus grand intérêt votre exposé sur Ghroth. Bien que je ne sois pas d'accord avec vous sur tous les points, vous m'offrez l'occasion de me rafraîchir la mémoire au sujet de celui qui est le Héraut et l'Exécuteur. Ma lecture du Ve volume remonte déjà à quelques mois. Mais parlons d'autre chose ! Depuis votre dernière lettre, je me suis essentiellement consacré à ce que vous m'aviez décrit du comportement de B. Jusqu'à présent, j'avais accueilli vos récits avec un certain scepticisme, mais vos dernières descriptions ne laissaient aucune place au doute. Ce que B. se permet dépasse indiscutablement les bornes. S'il continue ainsi, c'est nous tous qu'il mettra en danger ! Au vu du contenu de votre lettre, nous devons compter avec des actions similaires de façon presque quotidienne ! Comment peut-il être aussi stupide ? Et si encore il le faisait dans les montagnes comme W. à Dunwich. Mais non ! Il pourrait inviter tout le voisinage tant qu'il y est ! Il est pourtant le mieux placé pour savoir combien la population est superstitieuse et craintive par ici - elle a déjà alerté les autorités pour des choses bien moins graves. Tout cela doit cesser. Nous ne pouvons plus garder dans nos rangs ces idiots incapables et inconscients. Le risque est tout simplement devenu trop grand. C'est pourquoi j'ai aussi contacté F. et lui ai tout raconté. Il est aussi effaré que nous et m'a donné carte blanche pour éliminer B. Malgré tout, nous devons procéder avec ruse, car B. a déjà obtenu suffisamment de connaissances pour se protéger et nous menacer. Nous devons aussi veiller à ne pas lui laisser le temps de tous nous trahir, car je le crois capable d'un acte aussi honteux. La violence directe est une possibilité, mais elle attirerait à coup sûr l'attention, aussi doit-elle rester un dernier recours.
Il existe justement une option bien plus discrète, et donc élégante : nous pourrions le laisser s'anéantir tout seul. F. vous fera parvenir un paquet par messager dans les prochains jours. Vous trouverez à l'intérieur le XIIe volume. Vous le transmettrez à B. en le priant de le parcourir une première fois, afin de pouvoir

Réflexions, British Museum, Londres

vous aider dans votre étude de l'ouvrage. Notre problème se réglera alors de lui-même, vous verrez. La raison en est simple. Comme vous l'avez sans doute remarqué en étudiant les volumes en votre possession, on ressent à la lecture des Révélations de Glaaki une étrange inquiétude, un besoin de continuer à lire et de se plonger dans le tome suivant. Ce phénomène est normal et n'est que l'expression d'un désir incontrôlable d'étudier le dernier volume, le XIIe. C'est d'ailleurs pour cette raison que je n'envoie pas moi-même le livre à B. Étant moi-même plus avancé que vous dans mon étude de l'ouvrage, le désir d'en atteindre le point culminant est aussi incomparablement plus fort en moi, si fort que je n'ai aucune certitude de pouvoir lui résister. Il me manque encore certaines connaissances pour me protéger comme F. des dangers du dernier tome – j'y reviendrai – et le contact avec ce volume serait trop dangereux pour moi. Il le sera aussi pour B. Il connait pourtant tout comme moi les risques que l'on prend à lire le XIIe volume sans connaître les mesures de protection adaptées, mais il est déjà trop avancé dans ses recherches pour résister à la tentation. Même s'il pressentait le piège, il ne pourra s'empêcher d'y tomber. Il surestimera son pouvoir, se plongera dans le XIIe volume malgré les risques et provoquera sa propre destruction. Car un sortilège est tissé dans le texte même du livre – et que cela vous serve de mise en garde, ne le lisez en aucun cas, ne le feuilletez même pas! Il s'agit d'une invocation d'Y'golonac, l'Incandescente Boursouflure, que la simple lecture suffit à lancer. Dès que le livre est lu, IL surgit, et malheur à celui qui ne sait pas se protéger contre sa venue. Vous comprenez maintenant que je n'ai pas exagéré en vous mettant en garde contre les périls du dernier volume. Lorsque l'ouvrage vous sera remis dans les prochains jours, ne prenez donc aucun risque, ne vous en approchez pas sans raison urgente et faites le suivre à B. sans délai. Et surtout, ne dormez à aucun prix sous le même toit que le livre, car il pourrait vous envoyer des rêves qui vous feraient vous relever dans votre sommeil pour le lire. Votre trépas serait alors inéluctable! Ne sous-estimez pas le XIIe volume! Le moment venu, le désir d'étudier les Révélations sera soudain décuplé. La tentation ne sera pas moins forte parce que vous êtes désormais prévenu. F. est d'avis que si vous n'échouez pas dans cette affaire, vous vous serez montré digne d'entamer la lecture du VIe volume, qu'il vous enverra alors. Agissez sagement et vous n'aurez pas à le regretter.
B. doit disparaître.
Votre ami dévoué sous le Signe de Kish,
M
PS: Ne vous souciez pas de la manière dont le livre sera récupéré une fois B. éliminé – il trouvera une méthode.

Lettre du 25 mai 1888, écrite par un certain M. (dont on ne sait rien de plus) à Benjamin Goodman Rifkin, Esqu., d'Ipswich dans le Massachusetts.

La lettre a été saisie le 2 juin 1888 dans le cadre d'une perquisition policière faisant suite à la mort violente de M. Rifkin. Le matin même, le cadavre de M. Rifkin avait été découvert par sa femme de chambre. Son corps était couvert d'une bonne douzaine de blessures tenant à la fois de la morsure et de la brûlure. Deux jours plus tard, le pharmacien Alan Boldwin d'Aylesbury, une autre ville du Massachusetts, est abattu devant sa boutique par un cavalier inconnu; comme il entretenait une correspondance avec Rifkin, les autorités compétentes orientent leurs investigations dans cette direction, mais sans aucun résultat probant.

À propos des Révélations de Glaaki

« car même les serviteurs de Cthulhu n'osent pas parler d'Y'golonac; pourtant le temps viendra où Y'golonac quittera la solitude des éons pour marcher à nouveau parmi les hommes »

Extrait du XIIe volume. Manuscrit non publié, XIXe siècle.

C'est l'édition folio en neuf volumes imprimée en 1865 à Liverpool qui est considérée comme la version de référence de cet ouvrage. Des versions en onze et douze volumes circuleraient pourtant sous forme manuscrite.

Les *Révélations* sont l'œuvre d'un culte de la vallée de la Severn, dans le sud-ouest de la Grande-Bretagne, qui adorait une divinité du nom de Glaaki. Le projet a été lancé en 1842 lorsque les dirigeants du culte décidèrent de coucher par écrit les rituels par lesquels ils adoraient leur dieu. C'est ainsi qu'une série de grands prêtres et de membres importants du culte écrivirent volume après volume, jusqu'à ce que le culte tout entier disparaisse dans les années 1860. Les volumes décrivent les prophéties, le savoir, les découvertes et les principales obligations du culte de Glaaki, tout particulièrement sous la forme qu'il prend dans la vallée de la Severn. Chaque volume aborde un thème précis et contient les sortilèges qui s'y rapportent.

- **Volume I:** Glaaki et le culte de sorcières qui lui est lié.
  Sortilèges: *Contacter Glaaki*
- **Volume II:** les Serviteurs de Glaaki et la malédiction de la peste verte.
  Sortilèges: *Hymne de Nyhargo, La peste verte*
- **Volume III:** l'emprisonnement de Byatis.
  Sortilèges: *Contacter Byatis*
- **Volume IV:** Eihort, le dieu du Labyrinthe, et ses Larves.
  Sortilèges: *Contacter Eihort*
- **Volume V:** Ghroth, le Héraut de la chute et le Créateur, une comète, une planète ou

un être astéroïde qui a inspiré la légende de Némésis.

Sortilèges : *Contacter Ghroth*

- **Volume VI :** Shub-Niggurath et un culte local associé à un objet décrit comme la « lentille lunaire ».
  Sortilèges : *Appeler/Congédier le Gardien de la lentille lunaire*
- **Volume VII :** les Insectes de Shaggai, le culte qu'ils rendent à Azathoth et leurs méthodes pour employer la puissance du dieu à leurs propres fins.
  Sortilèges : *Appeler/Congédier Azathoth, Contacter un Shan*
- **Volume VIII :** les Êtres de Xiclotl, serviteurs des Insectes de Shaggai, et leur monde d'origine.
  Sortilèges : *Invoquer/Contrôler un Être de Xiclotl*
- **Volume IX :** les autres dimensions ; Daoloth, Celui qui lève les voiles ; les indigènes du golfe de S'glhuo.
  Sortilèges : *Appeler/Congédier Daoloth*
- **Volume X :** M'nagalah, un être décrit comme « une masse bouffie et tentaculaire d'yeux et de viscères ».
  Sortilèges : *Contacter M'nagalah*
- **Volume XI :** les Cristalliseurs de rêves.

Les manuscrits originaux

Le culte conserve toujours les manuscrits d'origine dans un lieu sûr et secret, sous la forme de douze classeurs anciens. L'écriture de nombre des auteurs n'est que difficilement déchiffrable et nécessite un jet réussi de *Langues (Anglais)*. Des copies parfaites de ces volumes ont finalement été exécutées et se trouvent ailleurs dans la région.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 17
SAN : 1

La version imprimée

Cette édition de référence a été imprimée en Angleterre en 1865, en quantités très réduites, alors que les textes du culte ne représentaient encore que neuf volumes. La maison d'édition, *Supremus Press*, n'a jamais révélé l'origine du manuscrit qui a servi de source. L'hypothèse la plus répandue est qu'il aurait été recopié et volé par un membre renégat du culte. Bien que l'ouvrage n'ait été vendu qu'à des collectionneurs privés soigneusement sélectionnés, le texte est fortement expurgé et il manque la majorité des volumes X et XI. Quelques exemplaires ont fini par arriver dans les collections de quelques grandes bibliothèques, mais la plupart doivent encore se trouver entre les mains de particuliers.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 15
SAN : 1

Le XIIe volume

L'abominable XIIe volume de cette encyclopédie est l'un des documents les moins connus à parler d'Y'Golonac. L'un de sorts secrets qui invoquent Y'Golonac est inscrit dans le texte et se déclenche dès que quelqu'un lit le passage correspondant. Les lecteurs non avertis peuvent se retrouver confrontés à une surprise des plus désagréables.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 3
SAN : 2

Spécificités

La lecture de l'intégralité des onze volumes permet d'effectuer deux jets d'expérience pour la compétence *Sciences occultes*, contre un seul pour les neuf volumes imprimés. Certains lecteurs des *Révélations* jugent la fin de l'ouvrage peu satisfaisante et écrivent donc des chapitres supplémentaires relatant leur connaissance du Mythe – et c'est ainsi que l'ouvrage continue à se développer.

Optionnel : Les Révélations de Glaaki en jeu

Les effets d'une étude rapide

Une étude rapide des volumes I à XI des *Révélations de Glaaki* éveille chez le lecteur un sentiment d'angoisse et de frustration. Il croit toujours savoir que ce qu'il désire trouver ne se figure pas dans le volume qu'il est en train de feuilleter. Il passe donc de plus en plus fiévreusement d'un volume à l'autre. Pour autant, il se rend compte de la complexité monstrueuse et dérangeante du contenu. Il se convainc ainsi qu'il ne peut atteindre son but que grâce à une étude approfondie de l'ouvrage.

L'étude rapide du XIIe volume produit en principe le même effet, mais le lecteur ne change plus d'ouvrage car il est persuadé de tenir désormais celui qu'il cherche.

Les effets d'une étude détaillée

L'étude des *Révélations de Glaaki* a des effets très variés : les connaissances que le lecteur acquiert dans chaque volume exigent toujours d'être approfondies grâce à la lecture du volume suivant. Une fois l'étude commencée, le lecteur ne l'abandonnera donc plus sans une excellente raison. Plus elle avance et plus l'idée s'impose que seul le dernier volume contient la quintessence de l'ouvrage tout entier. À chaque volume il devient plus tentant d'accélérer l'étude en survolant ceux qui restent pour arriver à la fin – à tel point qu'il n'est possible d'étudier le XIe volume que si on ne possède pas encore le XIIe. Le désir de lire le dernier volume n'est même pas affecté par le fait de

connaître les dangers qu'il recèle.
Ce désir s'étend aussi au reste de la vie. Le lecteur a l'impression de perdre ou de gaspiller son temps lorsqu'il n'est pas plongé dans les *Révélations*. Même les plus légers retards et les imprévus les plus mineurs provoquent chez lui des accès de colère. Dans de nombreux cas, ceux qui ont lu l'ouvrage restent extrêmement irritables même une fois leur étude terminée.
Un occultiste qui posséderait une version incomplète des *Révélations de Glaaki*, composée de moins de douze volumes, sera convaincu que c'est le dernier volume de son édition, et non pas le XII[e], qui contient les réponses qu'il souhaite. Mais une fois qu'il a étudié celui-ci, il devient clair qu'il manque encore des informations capitales, et que le livre n'a pas apaisé la soif de connaissance mais l'a bien au contraire renforcée jusqu'à l'insupportable. Le désespoir qu'inspire l'idée de ne plus avoir de source de réponses en perspective peut s'exprimer de bien des façons : comme une curiosité irrésistible et suicidaire pour les connaissances du Mythe, comme une haine de sa propre personne allant jusqu'à la mutilation, ou même comme une véritable folie furieuse.

Le Texte de R'lyeh

Dedans le bourg de Rheynberg en l'archidiocèse de Cologne fut témoigné par la meunière K. que le nommé Gundoph Wittzel avait quitté l'amour de Dieu pour signer un pacte avec le diable. Ledit Wittzel tenta de se soustraire à l'enquête par une prompte fuite, mais point n'y parvint car le juge le fit inopinément arrêter et emprisonner. Lorsqu'on lui arracha son manteau, on découvrit que Wittzel avait connu une horrible transformation, et tous les fidèles purent voir qu'aucune pitié ne pouvait subsister pour lui. Car toute la peau de Wittzel était couverte d'une lèpre suintante qui puait l'huile de poisson, et ses yeux qui ne cillaient plus s'étaient déplacés vers les côtés comme ceux d'un poisson ou d'une grenouille, au lieu de rester de chaque côté du nez comme ceux d'un bon-chrétien. Ses lèvres étaient enflées comme celles d'un noyé et s'ouvraient et se fermaient comme si Wittzel était une carpe. Le juge fit fouiller sa chambre de fond en comble, dans tous les coins et recoins, et l'on y trouva toutes sortes de sorcelleries et autres charmes utilisés pour la magie noire. Le lit de Wittzel était plein des linges et serviettes mouillés dans lesquels il dormait pour rester humide, à ce qu'il raconta. On trouva aussi chez lui des restes de ses repas, à savoir du poisson qu'il mangeait cru et des algues. Mais le plus effrayant était le contenu d'un livre emballé dans une peau de poisson qui puait atrocement et produisait de l'eau salée, comme si on l'avait tiré de la mer. Le titre du livre était inscrit en lettres de nacre : Texte d'Er-Li, et le dos et la couverture étaient couverts de motifs d'arêtes de poisson et de coquillages. Les images qu'il contenait semblaient l'oeuvre du Diable lui-même, car elles montraient des humains se vautrant dans la luxure avec des grenouilles et des crapauds gigantesques, ainsi que les bâtards de ces unions, dont la simple apparence était déjà un péché. On arrêta aussi ses domestiques, deux filles qui étaient toutes deux enceintes, mais avaient toutes deux perdu l'entendement. Elles grognaient et bêlaient et avaient toutes deux la gale humide et les mauvais yeux de Wittzel. L'une des deux filles accoucha en prison et mourut en mettant au monde une masse sans forme de sang et de chair mais qui s'agitait malgré tout. Les valets de ferme écrasèrent la chair sous leurs pieds. Et l'autre fille fut alors mise à mal par l'un des valets saisi de peur, et mourut peu après. Lorsqu'on demanda à Wittzel si c'était lui qui avait engrossé les filles, il répondit que ce n'était point lui mais quelque chose qu'il avait appelé des eaux. La mort de ces deux filles était sans importance, car elles n'étaient pas les seules femmes à avoir été saillies par ce qu'il avait appelé des eaux. Wittzel ne nia rien et avoua même que plus jamais ne vivrait dans l'amour de Dieu : pécheur sans rémission était-il, qui avait abandonné le Seigneur et pratiqué toutes sortes de magies noires. Se tint alors le procès de Wittzel, dans lequel il avoua tout encore sans se faire prier. Mais bien qu'on l'eût soumis à la torture il refusa de nommer une seule des femmes qui avaient été engrossées comme ses deux filles, et affirma seulement qu'il en était dans tout l'archidiocèse. Il fut brûlé le douzième jour du mois d'automne sans jamais s'être repenti. Quant au livre maudit il devait être lui aussi brûlé. Mais le moment venu, on ne trouva nul livre dans la chambre de l'archevêché où il était tenu, mais seulement un horrible enfanceau qui était assurément mort-né car il n'avait pour tête qu'un noeud plein de tentacules. Il s'agissait à n'en point douter de quelque rejeton damné mis au monde par l'une des femmes ensemencées avec l'aide de Wittzel. Afin d'empêcher d'autres péchés semblables, une inquisition fut organisée sur le champ dans toute la région de l'archidiocèse.
Consigné en l'an 1499 depuis la naissance de notre Seigneur.

Extrait d'un acte inquisitorial récemment découvert de l'archidiocèse de Cologne. Les procès pour sorcellerie menés à la fin du XV[e] et au début du XVI[e] siècle dans les communes de Rheinberg, d'Angermund, de Ratingen, de Viersen, de Gladbach, d'Ahrweiler, de Grevenbroich, d'Erkelenz et de Brauweiler doivent être reconsidérés à la lumière de ces événements jusqu'alors inconnus.

À propos du Texte de R'lyeh

« Par toutes les profondeurs de Y'ha-nthlei – et par leurs habitants, pour Le plus grand d'entre eux ; par le Signe de Kish – et tous ceux qui lui obéissent, pour son Initiateur ; par la Porte au-delà de Yhe – par tous ceux qui l'empruntent, qui l'ont traversée et qui viendront un jour, pour Celui à qui elle mène ; par Celui qui

viendra Ph'nglui mglw-nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn! »

Invocation à Dagon,
300 avant Jésus-Christ.

Nous ne connaissons le Texte de R'lyeh ne nous est connu que par des récits. Il aurait été gravé sur des tablettes d'argile par un auteur inconnu, environ 13 000 ans avant Jésus-Christ. Selon les sources, ces tablettes existeraient encore ou auraient été détruites. Une hypothèse reçoit en tout cas un peu plus de crédit que les autres : différentes copies auraient été cachées dans des contrées éloignées le long des côtés chinoises. Des traductions vers l'allemand et l'anglais auraient été secrètement réalisées par la suite et des contrebandiers leur auraient fait quitter le pays.

Le Texte parle des Profonds, de Père Dagon et Mère Hydra, des Larves stellaires de Cthulhu, de Zoth-Ommog et Ghatanothoa qu'on dit être ses fils, et naturellement du Grand Cthulhu lui-même. Il évoque aussi la chute de Mu et de R'lyeh et annonce sombrement une époque où cette dernière ressurgira enfin des profondeurs. Il mentionne enfin brièvement Cyaegha, « la Chose qui attend dans les ténèbres ».

Les tablettes originales

En admettant qu'elles existent encore, les tablettes représenteraient la version la plus complète du Texte.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 17
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Dagon, Contacter Hydra, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Lame de fond, Malédiction de la Pierre.*

Les copies chinoises

Aucune des versions chinoises ultérieures n'approche même de loin la quantité de révélations contenues dans l'original.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Dagon, Contacter Hydra, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Lame de fond, Malédiction de la Pierre.*

Jih-lei peu chu

Cet ouvrage est commentaire du *Texte de R'lyeh* rédigé en chinois classique. Son auteur comme ses origines sont inconnus. Les fines bandelettes qui ornent le livre suggèrent qu'il s'est tout d'abord trouvé entre les mains des adorateurs de la *Femme bouffie*, jusqu'à ce que des renégats le recopient secrètement et le fassent circuler. Le commentaire n'a que peu d'intérêt pour tous ceux qui n'appartiennent pas à cette confrérie, car il s'agit aussi et surtout d'un guide de conduite et d'obligations pour les adorateurs de la Déesse. Et de tous ceux qui sont censés avoir possédé une copie de cet ouvrage sans être croyant, aucun n'a d'ailleurs connu une mort naturelle
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Dagon, Contacter Hydra, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Lame de fond, Malédiction de la Pierre.*

Le *Liyuhh*

Il existe une traduction allemande extrêmement rare du *Texte de R'lyeh*, ou plutôt une adaptation et une analyse. Décrite comme le *Liyuhh*, elle contient des informations supplémentaires sur Cyaegha.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Dagon, Contacter Hydra, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre, Vague d'oubli.*

Spécificités

Toutes les versions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour les compétences *Sciences humaines (anthropologie)*, *Sciences humaines (histoire)* et *Sciences occultes*.

Optionnel : Le Texte de R'lyeh en jeu

Les effets d'une étude rapide

Les effets d'une étude, qu'elle soit rapide ou détaillée, concernent toutes les versions à l'exception du *Jih-lei peu chu*.

Le lecteur a l'impression de se trouver sous l'eau. Son environnement lui semble en permanence flou, son champ de vision est réduit et perd en clarté. Les sons semblent assourdis quand ils parviennent à ses oreilles. Ses mains deviennent humides lorsqu'il feuillette l'ouvrage : les pages sont recouvertes d'une fine couche d'eau salée qui n'imprègne pourtant pas leur papier et ne les endommage aucunement.

Les effets d'une étude détaillée

Plus le lecteur avance dans son étude et plus il se sent attiré vers les grandes étendues d'eau. Dans le même temps, il développe un appétit de plus en plus fort pour le poisson (cru) et les fruits de mer, jusqu'au point de refuser toute autre forme de nourriture et

de vomir toutes celles qu'il ingérerait malgré tout.

Les yeux du lecteur deviennent larmoyants et perdent progressivement leur couleur, mais son regard regagne la précision qu'il avait perdue en étudiant le texte. La fréquence des clignements de paupière chute jusqu'à un niveau dérangeant.

Si le lecteur essaie d'apprendre un sortilège contenu dans le *Texte de R'lyeh*, il a 9 % de chances de développer des caractéristiques physiques de poisson : peut-être ses lèvres deviennent-elles plus larges et plus saillantes, peut-être ses yeux se déplacent-ils de plus en plus vers les côtés de sa tête, ou peut-être une membrane palmée apparaît-elle entre ses doigts et ses orteils. Par ailleurs, il est obligé de dormir dans des draps humides s'il ne veut pas que sa peau se dessèche et se couvre d'écailles.

Sapientia Maglorum

Cas : 01-038019
Identité : Jeanette Rogêt
Date : 03/05/1925
Adresse : rue Morgue, Saint-Roch, Paris
Heure : 17h25
Ont assisté à l'autopsie :
1) Le docteur Dominique L'Espanaye, médecin assistant
2) L'inspecteur de police Henri Duval
Diagnostic des pathologies :
1) Dysmorphie craniofaciale
2) Hémorragies sous-cutanées
3) 426 égratignures à la tête et dans la partie supérieure du corps
Cause du décès : défaillance de la circulation sanguine due à un gonflement extrême du cerveau ; crise cardiaque.
Dr Adolphe Chantilly
Chef de département

Circonstances probables du décès : d'après les déclarations d'Henri Duval, inspecteur de police dans le quartier Saint-Roch, le ramoneur a découvert la défunte ce matin aux aurores au domicile de celle-ci.

Autopsie : une autopsie a été pratiquée à la demande du juge Auguste Dupin le 3 mai 1925. Elle a commencé à 17h30.

Vêtements : à sa découverte, le cadavre portait des sous-vêtements, une chemise de nuit, une robe de chambre et des pantoufles.

Examen externe : le cadavre est celui d'une femme mince, mesurant 167 cm et pesant 75 kg. D'après son acte de naissance, la défunte était âgée de 47 ans. La rigidité cadavérique s'est déjà installée. Heure estimée du décès : aujourd'hui entre 2 et 5 heures du matin.

Toute la chevelure est absente. Le crâne présente des déformations ; le front, les tempes et l'arrière du crâne sont fortement bombés vers l'extérieur. Les yeux sont verts et proéminents, les dents sont en bon état. Le gonflement du visage rend les traits à peine reconnaissables. Le cou, la nuque et les épaules sont enflés aussi, la peau de cette zone est tendue et présente un grand nombre de blessures minimes, des éraflures qui semblent avoir été causées par la tension de la peau. La plupart des éraflures les plus importantes sont pleines d'une substance poisseuse d'un gris pâle. Le visage comme la partie supérieure du corps donnent l'impression que la peau a accumulé de grandes quantités d'une substance qui a provoqué le gonflement et les déformations.

Le ventre et la partie inférieure du corps sont normaux, les parties génitales sont de taille normale. À l'exception des épaules, le dos ne présente aucune anomalie extérieure, et l'anus non plus. Les jambes et les pieds n'ont aucune caractéristique particulière.

Examen interne : le corps de la défunte a été ouvert de façon conventionnelle au niveau du thorax et de l'abdomen. À l'exception du cerveau (cf. plus bas), tous les organes sont de taille normale et anatomiquement corrects.

Tête : la peau de la tête est complètement dépourvue de toute racine pileuse. L'os crânien est anormalement fin et brisé en plusieurs endroits. Le cerveau a connu une forte croissance dont l'origine est inconnue et qui pourrait être la cause des déformations crâniennes. Il a même débordé de la boîte crânienne.

Nuque et cou : le gonflement de la peau est causé par la masse cérébrale qui a glissé vers le bas sous la peau.

Épaules : ici aussi, la masse cérébrale provenant de la boîte crânienne a migré vers le bas et causé des déformations et des déchirures de la peau.

Autres régions du corps : dans un état correspondant à l'âge de la défunte. Pas d'autres remarques.

Poids du cerveau : 6 229 g

Poids des autres organes : dans la moyenne

Examen au microscope :

Cerveau : nombre anormalement élevé de terminaisons nerveuses et de vaisseaux sanguins. Les parties normales du cerveau ne sont plus identifiables. Le volume cérébral total est cinq fois supérieur à la moyenne.

Coeur, poumons, foie, reins et intestin : rien à signaler.

Conclusion : je pense que la mort n'a pas été provoquée par la croissance du cerveau en elle-même, mais par l'incapacité du système circulatoire à alimenter les cellules cérébrales cinq fois trop nombreuses en oxygène.

Cette déficience a entraîné une crise cardiaque.

Addendum :

Le cadavre de Jeannette Rogêt a été soumis le 3 mai 1925 à une autopsie requise par un juge. Il présentait des déformations marquées du crâne, de la nuque et des épaules, mais les causes de la mort sont d'abord restées floues. L'autopsie a révélé une croissance morbide du cerveau jusqu'à atteindre cinq fois son volume normal, ce qui explique le poids anormalement élevé de la défunte au vu de sa constitution plutôt ascétique. Les déformations du crâne, du visage, du cou et des

épaules avaient été causées par cette croissance de la masse cérébrale. La pression exercée par le cerveau devait être énorme si l'on en croit les déformations crâniennes et les déchirures de la peau. Elle explique sans doute aussi la chute des cheveux. Après avoir envahi tout le crâne, le cerveau s'est écoulé hors de la boîte crânienne dans la direction du cou et des épaules. Il s'est alors accumulé entre les tissus musculaires et la peau.
La cause de la croissance cérébrale reste entièrement inconnue. Nous ne savons pas non plus comment le cerveau a) a pu exercer une pression suffisante pour déformer durablement le crâne b) s'est trouvé en position de sortir de la boîte crânienne et c) a pu alors s'infiltrer dans les régions mentionnées plus haut. Nous ignorons de plus si c'est bien la défaillance du système circulatoire qui a causé la mort et non pas la simple croissance du cerveau, en l'occurrence la séparation des différentes zones cérébrales. Je ne connais aucune mention d'un cas similaire dans la littérature spécialisée. Les questions que nous pose la mort de Jeannette Rogêt resteront sans réponse.
Dr Adolphe Chantilly, chef de département Hôpital Saint-Stéphane, Saint-Roch, Paris

Rapport d'autopsie dans l'affaire Jeannette Rogêt, rédigé par le Docteur Adolphe Chantilly et daté du 3 mai 1925.

Le rapport a été saisi par la police quatre jours plus tard, en même temps que le cadavre de Jeannette Rogêt et le cerveau qui avait été préparé pour des examens ultérieurs. Les docteurs Chantilly et L'Espanaye ont dû jurer de garder le silence sur l'affaire.

Sapientia Maglorum, bibliothèque Widener, Harvard

À propos du Sapientia Maglorum

Cet ouvrage, dont le titre signifierait « Sagesse des mages », a été rédigé en latin et en grec ancien par le mage du feu persan Ostanès. Il était déjà rare à l'époque des Romains, mais l'existence d'au moins une copie est attestée à Éphèse. D'autres ont été découvertes en Italie et en Samarie, mais elles ont été très peu consultées.
Dans son livre, Ostanès décrit des rituels destinés à invoquer Kaiwan (Hastur) et Shupnikkurat (Shub-Niggurath). Il donne une formule qui permet de s'attirer les bonnes grâces de Fortuna, la déesse romaine de la chance, et une autre d'atteindre l'immortalité. Il révèle aussi la véritable raison pour laquelle Hérostratos a fait brûler le temple d'Artémis d'Éphèse. Il est possible qu'Ostanès ait eu accès à un exemplaire du *Livre d'Eibon*, ce qui expliquerait que les contenus des deux ouvrages se recoupent partiellement.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Optionnel : Sapientia Maglorum en jeu

Les effets d'une étude rapide

Sapientia Maglorum est une clef qui permet d'atteindre une meilleure compréhension de l'existence et de son contraire. Le lecteur s'en rend compte rien qu'en survolant l'ouvrage, alors que son esprit est envahi d'idées qui pourraient être autant de réponses aux grandes questions philosophiques de son temps. Mais chacune disparaît pour faire place à la suivante avant même qu'il puisse en comprendre une seule même dans les grandes lignes, sans même parler d'en formuler une. Une étude rapide de cet ouvrage est donc une odyssée qui plonge le lecteur dans un chaos de postulats et de paradigmes qui tous lui échappent, avant de le laisser intellectuellement épuisé et insatisfait. Le contrecoup de cette ivresse spirituelle se traduit par des maux de crâne aussi lancinants que violents.

Les effets d'une étude détaillée

Si le lecteur se décide à chercher dans le grimoire les réponses qu'on lui a fait miroiter, la lecture projette son esprit jusqu'à des altitudes qu'il n'imaginait même pas. Les secrets de l'histoire terrestre se dévoilent entièrement à lui, et les grands débats philosophiques se transforment en bagatelles insignifiantes. Malheureusement, les effets secondaires de cette illumination surhumaine ne se font pas attendre. De violents maux de tête sont le premier signe que le

cerveau du lecteur commence à enfler pour comprendre et assimiler les informations de l'ouvrage. La pression exercée par le cerveau sur le crâne du lecteur cause d'abord la chute de ses cheveux, puis des déformations répugnantes du crâne. Elle peut même finir par provoquer des fractures pour permettre au cerveau de poursuivre sa croissance hors de la tête chauve. Mais dans la plupart des cas, le cerveau trouve une façon de quitter le crâne et de s'étendre dans les régions inférieures du corps. Étrangement, cela ne cause en général aucune blessure, mais cela cause toujours de douloureuses tensions de la peau dans les régions concernées puisque le cerveau occupe une place où rien ne devrait se trouver. Sur la peau peuvent alors apparaître des crevasses par lesquelles suinte le cerveau. Si le cerveau atteint une certaine taille, et par là même un certain niveau d'activité, il peut arriver que le coeur ne soit plus en mesure d'alimenter l'organe hypertrophié en sang, ce qui entraîne la mort du lecteur. En termes de jeu, cela se traduit par le gain d'un point d'INT et d'ÉDU toutes les quatre semaines d'étude de l'ouvrage. Les points de compétence supplémentaires ainsi obtenus doivent être répartis de façon égale entre les compétences *Philosophie*, *Sciences humaines (Anthropologie)*, *Sciences humaines (Histoire)*, et *Sciences occultes*, et ce même si une des valeurs doit ainsi dépasser 99 % ! Mais si à un moment le personnage atteint une valeur d'intelligence de 22, le point critique est atteint et il meurt à cause de son supercerveau déformé. *Sapientia Maglorum* est donc bien plus dangereux pour les personnages intelligents que pour ceux dont l'intellect est plus modeste. Ces dons de l'esprit ne sont toutefois que de courte durée : une fois l'étude de l'ouvrage terminée ou interrompue, le personnage perd chaque mois un point d'INT ou d'ÉDU et les points de compétence correspondants, jusqu'à retrouver ses valeurs initiales. Les modifications corporelles sont par contre permanentes. Le personnage comprend qu'il va devoir vivre à l'avenir avec cette masse cérébrale difforme et inutile qui drainera la majorité de son sang pour continuer à fonctionner. À ce moment, et seulement à ce moment, il subit une perte de 3/1D10 points de SAN.

Le Livre noir

Qui n'veut pas dormir ce soir ?
Ni voir de monstre dans l'noir ?
C'est pas moi et c'est pas toi !
Maint'nant la lumière s'éteint,
La fenêtre s'ouvre soudain,
Vite, vite, sauve-toi !
L'homme au livre est là maint'nant,
Il peut te tuer en rêvant.

Comptine de Salzbourg, datant sans doute du XVIIIe siècle, trouvée dans le guide « L'autre Salzbourg » de 1904.

À propos du Livre noir

Cet ouvrage est aussi appelé « Le Livre noir d'Alsophocus », du nom de son auteur, le grand magicien Alsophocus d'Erongill. La version originale a disparu depuis longtemps, on ne connaît plus que la traduction latine d'un moine inconnu. On ne sait pas s'il reste aujourd'hui des copies de l'ouvrage, mais des rumeurs prétendent que l'université Miskatonic à Arkham en possède encore une.

Le Livre noir contient de nombreuses informations sur le Mythe de Cthulhu. Il décrit les secrets du Trapézoèdron Rutilant et la méthode qui permet de convoquer le grand Cthulhu hors de son caveau. Il peut contenir des rituels magiques, mais c'est au gardien de décider lesquels. Aucun n'est en tout cas proposé ici.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Optionnel : Le Livre noir en jeu

Les effets d'une étude rapide

Quiconque feuillette les pages impies de ce grimoire reçoit dans les jours suivants un cadeau, qui peut venir d'un ami perdu de vue depuis longtemps (et qui ne saura naturellement rien de ce cadeau si on se renseigne) ou simplement d'un donateur anonyme. Ce cadeau est une poupée de bois peinte et habillée, un petit bonhomme à l'air inquiétant, aux yeux arqués et au rictus marqué. Il tient dans sa main un petit livre de poupée.

Le Livre noir, collection Telfer, New York



Les effets d'une étude détaillée

Cette poupée représente un danger mortel pour le lecteur. Dès qu'il commence à étudier le grimoire, la poupée est animée d'une vie sinistre. Elle pénètre dans ses rêves et les transforme en étranges cauchemars. Le véritable danger vient du fait que sous l'influence de la poupée, les paysages cauchemardesques que traverse le lecteur l'affectent réellement. Tout ce qui le blesse dans ses rêves *est* réel, même si son corps ne quitte jamais son lit.

Les rêves ne représentent pas forcément des périls mortels, ils doivent avant tout effrayer et tourmenter le lecteur. Celui-ci n'est pas conscient que ses rêves se sont changés en quasi-réalité. Il se réveille chaque matin bouleversé et angoissé par l'intensité effrayante de ses mauvais rêves. Ce n'est que quand il se réveille, le corps réellement couvert des blessures subies dans son rêve, qu'il comprend l'ampleur de la menace qui pèse sur lui.

Il ne lui faut que peu de temps pour faire le lien entre ses rêves et le livre et surtout la poupée. Mais cette prise de conscience ne l'aide guère car la poupée ne se laisse pas détruire ou perdre facilement. Quels que soient les efforts déployés par le lecteur pour se débarrasser d'elle, elle est de retour dès le lendemain matin et son sourire cruel est la première chose qu'il aperçoit en se réveillant d'un nouveau cauchemar.

Il n'y a qu'une seule façon d'échapper à la poupée. Le lecteur doit s'en séparer comme il l'a reçue : en l'offrant à quelqu'un. Connaissant déjà les propriétés de la poupée, il devrait se trouver face à un dilemme

Si le lecteur achève l'étude du livre sans être mort dans ses cauchemars, la malédiction prend fin et la poupée perd toute particularité surnaturelle.

Les Rites noirs

Chère Mrs. Creighton,

C'est à regret que je dois vous informer de ma décision de ne plus m'occuper à l'avenir des propriétés de votre mari disparu. Bien que cela m'attriste grandement sur le plan humain, la raison économique ne me laisse pas d'autre choix car je crains de ne pouvoir trouver d'autre acheteur pour vos biens immobiliers.

Je peux vous assurer que j'ai fait tout mon possible au cours des derniers mois pour vendre votre maison à un acheteur convenable. Les personnes intéressées n'ont jamais manqué au cours de cette période, l'état de la propriété étant irréprochable, sa situation géographique idéale et son prix modeste. Pourtant, chacun des vingt-cinq acheteurs potentiels à ce jour s'est finalement rétracté. La plupart ont refusé de s'expliquer, mais les motifs invoqués par ceux qui ont accepté, après moult hésitations, de me répondre, présentaient des similitudes étonnantes. Tous ont déclaré avoir entendu dans la maison des bruits suggérant la présence d'une autre personne dans le bâtiment, des pas dans les escaliers, des craquements et autres bruits semblables. Dans cinq cas, on m'a confié sous réserve d'anonymat que les portes de la maison s'ouvraient et se fermaient d'elles-mêmes, et une poignée de porte aurait même été vue en train de s'abaisser sans aucune intervention extérieure en une occasion. Beaucoup de femmes ont affirmé s'être senties observées, mais même des hommes ont avoué avoir eu l'impression de « ne pas être seuls dans la pièce ». Mais les deux événements les plus étranges ont été les suivants : un acheteur potentiel voulait passer la nuit dans la maison avec ma permission (pour économiser une nuit d'hôtel, car il venait de loin). Il m'a raconté qu'alors qu'il fumait le soir dans la salle à manger, le contour d'un visage d'homme s'est dessiné dans la fumée de son cigare et l'a fixé. Il a quitté la maison sur le champ et la ville dans la nuit même.

J'ai moi-même vécu l'autre événement et c'est ce qui m'a amené à prendre les histoires qui circulent sur votre maison, sinon pour argent comptant, du moins suffisamment au sérieux pour abandonner l'idée d'une vente future. Il y a deux jours, j'ai convenu d'une nouvelle visite avec un couple de jeunes mariés. Le rendez-vous était fixé très tôt car le mari avait d'autres obligations plus tard dans la journée, et quand j'ai ouvert la porte pour accueillir les visiteurs vers 8 heures du matin, on pouvait clairement entendre la douche qui coulait. Nous nous sommes pressés jusqu'à l'étage pour regarder vers la droite, mais à peine avions nous atteint les marches que l'eau a cessé de couler. Lorsque nous sommes parvenus au premier étage, quelque chose d'étrange s'est produit. Sur le plancher sont apparus devant nos yeux des traces de pas humides qui sortaient de la salle de bain pour monter vers le deuxième étage. Je ne vous surprendrai guère en vous annonçant que le rendez-vous a pris fin sur le champ.

Je vous en prie, comprenez-moi bien. Je ne prétends pas comme d'autres qu'un « invisible » passe sa non-existence dans votre propriété ni que cette maison soit « hantée ». Je n'ai aucune explication à ce que j'ai pu voir moi-même, mais ce n'est pas dans des contes pour superstitieux que j'irais les chercher si je le devais.

C'est sur la base d'éléments purement commerciaux que je suis arrivé à la conclusion que certains obstacles compromettent et compromettront la vente de votre propriété. J'ai considéré comme mon devoir de vous décrire ces obstacles jusque dans leurs détails les plus obscurs. Si vous vous sentiez personnellement blessée par ma décision, je le déplorerais, mais cela n'y changerait malheureusement rien.

La clef de votre maison ainsi que tous les documents concernant votre propriété vous seront renvoyés par courrier. Le pli est déjà prêt.

Je reste votre très dévoué

Douglas Hobbes,

Gérant Falcon & Hobbes

Lettre de l'agent immobilier Douglas Hobbes à sa cliente Chera Creighton, datée du 17 avril 1919.

La propriété Creighton était en vente de puis la disparition mystérieuse de Thomas Creighton, le mari de Mrs. Creighton. La vente n'a pas plus pu être conclue pendant les quatre derniers mois de son existence. Le 22 août de la même année, la demeure a brûlé jusqu'à ses fondations. Les causes exactes de l'incendie n'ont pu être déterminées, mais les pompiers ont découvert le cadavre d'un homme mort dans l'incendie. Celui-ci a pu être identifié grâce à certains signes distinctifs et à l'étude de sa dentition comme Thomas Creighton.

À propos des Rites noirs

Texte rédigé en grec ancien, les « Rites noirs » ne sont en réalité qu'un des *Parchemins de Bubastis* perdus, écrits par Luveh-Keraph, grand prêtre égyptien de Bast (13e dynastie, 1786-1633 avant JC). Les Égyptiens omettaient le plus souvent dans les *Parchemins de Bubastis* les passages concernant les sombres rites, mais quelques copies complètes ont été conservées en secret dans les plus grands temples d'Égypte. L'auteur de la version grecque des « Rites noirs » est inconnu. L'ouvrage est réputé perdu depuis le Moyen Âge, mais il se peut qu'il en existe encore quelques exemplaires.

Les parchemins qu'on appelle « Rites noirs » traitent de Bast et d'autres divinités égyptiennes. Ils contiennent des explications sur la découverte du crocodile doré de Sebek, ainsi qu'une mise en garde explicite contre Nyarlathotep et le Pharaon Noir.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : *Contacter la Déesse des chats* (Contacter Bast), *Convoquer l'épouvantable Seigneur du delta* (Contacter Sebek), *Convoquer le Maître du sable sans visage* (Contacter Nyarlathotep sous son avatar du Dieu sans Visage), *Convoquer le Pharaon Noir* (Contacter Nyarlathotep sous son avatar du Pharaon Noir), *Invoquer/Contrôler une créature (chat)**, *Invoquer et congédier les enfants du delta* (Invoquer/Contrôler une créature [crocodile]**), *Invoquer le charognard du désert* (Contacter une goule).
** = Sortilège issu de *Cthulhu An Mil*

Optionnel : Le Livre noir en jeu

Les effets d'une étude rapide

Dès le début de la lecture, le texte de l'ouvrage se révèle être une véritable oeuvre d'art : des frises décorent les hauts et bas de page, chaque initiale est un chef-d'oeuvre d'enluminure et chaque caractère de l'écriture délicate est décoré avec un soin infini. Malheureusement, l'ouvrage est tellement passé et jauni qu'il ne subsiste presque rien de sa splendeur d'origine : il faut déjà un effort conséquent pour reconnaître les ornements et réussir à lire le texte. L'étude rapide du texte s'accompagne donc d'une fatigue de plus en plus marquée, qui finit par se transformer en un sommeil profond et sans rêve. Quand le lecteur se réveille plusieurs heures plus tard, il ne se sent ni reposé ni apaisé, mais plutôt épuisé et affaibli. S'il poursuit son étude, il se rend compte que le texte est devenu légèrement plus net.

Les effets d'une étude détaillée

L'étude des *Rites noirs* s'accompagne d'une transformation perceptible de l'apparence du texte. Les pages du livre ne sont plus jaunies mais d'un blanc éclatant, les mots se dessinent nettement sur le papier et les couleurs des enluminures et des frises, jusqu'alors presque indiscernables, prennent une intensité presque douloureuse. Ce processus s'étale sur plusieurs semaines et ne prend fin qu'en même temps que l'étude, alimenté par l'unique source dont dispose l'ouvrage : le lecteur. Alors que le livre prend des couleurs, le lecteur devient chaque semaine plus pâle et gris. Si au bout de 50 semaines, le lecteur n'a pas fini d'étudier l'ouvrage, il a perdu tous ses pigments colorés pour devenir complètement transparent et donc invisible alors que le livre est saturé de couleurs. Il faut donc se concentrer sur l'étude de l'ouvrage, car elle prend en moyenne 41 semaines (une durée au bout de laquelle le lecteur est déjà presque invisible). Ce n'est qu'une fois que l'étude terminée que le lecteur reprend des couleurs. Si quelqu'un d'autre entame la lecture de l'ouvrage, celui-ci perd immédiatement toutes ses couleurs et reprend son apparence pâlie. Le lecteur doit toutefois veiller à se protéger contre toute exposition directe aux rayons du soleil pendant sa phase « incolore ». Sans aucun pigment pour le protéger des rayons ultraviolets, sa peau développe rapidement les premières tumeurs. Si le lecteur meurt, son cadavre récupère ses pigments et redevient visible.

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Au bord du Fleuve des eaux argentées vivait autrefois le grand prince Pan Teh. C'était un puissant guerrier et un grand poète. Son épée fendait ses ennemis comme du bambou et ses vers faisaient s'ouvrir les fleurs. Il était aimé de ses sujets et craint de ses ennemis. Pan Teh aimait H'su Chi, la plus belle jeune fille de tout le pays. Quand elle riait le soleil éclairait le pays, et comme Pan Teh l'aimait elle riait souvent. Lorsque Pan Teh épousa H'su Chi, il donna la fête la plus splendide qu'on ait jamais vue sur les rives du Fleuve des eaux argentées. Les festivités durèrent soixante-dix jours et chaque nouveau jour était plus beau et

plus heureux que le précédent. Mais le soixante-dixième jour, un moine que personne n'avait encore jamais vu arriva à la cour de Pan Teh. Quand Pan Teh apprit qu'un inconnu était arrivé à sa fête, il le fit amener à lui pour apprendre son nom. Le moine inconnu s'agenouilla devant Pan Teh et dit: « Puissant Pan Teh, mon nom est si petit et si indigne qu'il ne mérite pas d'être prononcé en ta présence. » Ces paroles flattèrent Pan Teh qui répondit: « Tu as bien parlé, aussi assieds-toi à mes côtés pour faire la fête avec moi, moine sans nom! » Mais le moine lui rétorqua: « Puissant Pan Teh, permets-moi seulement de m'assoir à tes pieds et de manger les miettes que tu laisses tomber, car je ne suis pas digne d'autre chose. Mais dis-moi quelle est la raison de cette merveilleuse fête. » Pan Teh dit alors: « Tu sembles vraiment sage, moine sans nom, reste donc assis à mes pieds et mange les miettes qui m'échapperont si c'est ce que tu souhaites. Nous tenons cette fête pour célébrer mon mariage avec H'su Chi. » Le moine s'exclama: « Ah, c'est donc ton mariage que nous fêtons aujourd'hui, puissant Pan Teh? Permets-moi alors de t'offrir un présent! » Et Pan Teh de répondre: « Tu as ma permission. Qu'est-ce donc que tu veux m'offrir? » Le moine dit à Pan Teh: « Tu vas pouvoir t'en rendre compte par toi-même, puissant Pan Teh. Regarde ce que j'ai ici! » Et le moine plongea ses mains dans sa robe, puis les ressortit pour montrer à Pan Teh. « Qu'est-ce que cela? » s'exclama Pan Teh, « dans une main tu tiens sept rouleaux et dans l'autre il n'y a rien! ». Le moine expliqua: « Tu vois juste, puissant Pan Teh, j'ai sept rouleaux dans une main et l'autre est vide. Si tu choisis la première, je t'offrirai sept rouleaux, et si tu choisis l'autre, je ne t'offrirai rien. Fais à présent ton choix, puissant Pan Teh, mais choisis sagement. » Pan Teh dit alors « Seul un fou choisirait la main vide alors qu'il pourrait avoir sept rouleaux. Donne-moi les sept rouleaux, moine sans nom! » Et le moine lui répondit: « Très bien, si c'est ton choix, qu'il en soit ainsi. Mais sache, puissant Pan Teh, que les sept rouleaux portent en eux un danger et qu'il aurait peut-être été préférable que je ne t'offre rien. » Pan Teh demanda alors au moine: « De quel danger parles-tu donc? » Le moine s'expliqua: « Puissant Pan Teh, quand tu liras ces sept rouleaux, tu cesseras d'aimer H'su Chi, car tu n'auras plus d'amour que pour eux. » Pan Teh fut pris d'une puissante colère contre le moine et sauta sur ses pieds. « Espèce de menteur! » cria-t-il, « j'aimerais toujours H'su Chi! » Mais le moine le contredit: « Non, puissant Pan Teh, ce ne sera plus le cas quand tu auras lu ces sept rouleaux. » Alors Pan Teh tira son épée et trancha la tête du moine. Ainsi s'acheva le mariage du prince Pan Teh. Mais quand Pan Teh commença à lire les sept rouleaux du moine, il apparut que le moine avait peut-être eu raison. Chaque jour que Pan Teh passait à lire les sept rouleaux, il aimait H'su Chi un peu moins. H'su Chi remarqua que Pan Teh l'aimait moins chaque jour qu'il lisait les sept rouleaux, et se mit à pleurer. Mais Pan Teh ne se souciait pas des larmes de H'su Chi et continuait à lire les sept rouleaux. Et lorsqu'il eut fini de lire les sept rouleaux, il n'aimait plus H'su Chi. H'su Chi pleura encore plus et se plaignit: « Pan Teh, tu ne m'aimes plus du tout. » Pan Teh remarqua alors que H'su Chi disait la vérité et qu'il ne l'aimait plus. Il fut furieux contre lui-même qui n'avait pas écouté l'avertissement du moine. Et comme il ne pouvait plus vivre sans aimer H'su Chi, il tira son épée et prit sa propre vie. Quant à H'su Chi, elle alla jusqu'au fleuve et confia sa peine aux poissons.

Conte chinois du IVe siècle, peu connu.

À propos des Sept Livres Cryptiques de Hsan

« Le savoir ne vient qu'à celui qui le cherche, à ce qu'on dit,
Pourtant certains savoirs nous poursuivent sans pitié ni répit. »

Hsan l'Ancien, IIe siècle

L'auteur des livres originaux, le philosophe chinois Hsan l'Ancien, a baptisé ses textes *Les Sept Livres Cryptiques de la Terre* au IIe siècle de notre ère. Les originaux de Hsan ont été perdus depuis longtemps, mais les copies chinoises conservées sont particulièrement fidèles. Les plus anciennes prennent la forme de rouleaux reprenant l'un des sept livres. Chacun des livres traite un sujet différent et contient un ou plusieurs sortilèges en rapport avec ce sujet.

- **Livre un:** les exploits de Huang-Ti, l'Empereur Jaune, ses guérisons miraculeuses et ses découvertes étonnantes.
  Sortilège: *Rappel à la vie* (Résurrection)
- **Livre deux:** le cannibalisme rituel et les cultes des goules.
  Sortilège: *Contacter une goule*
- **Livre trois:** les esprits des airs.
  Sortilège: *Invoquer l'esprit de l'air* (Invoquer/Contrôler un Byaakhee)
- **Livre quatre:** les esprits de la terre et leur lien avec les tremblements de terre.
  Sortilège: *Convoquer l'esprit de la terre* (Contacter un Cthonien)
- **Livre cinq:** les Profonds des côtes du sud de la Chine et leurs adorateurs humains; l'espace et le temps; les Chiens de Tindalos et la drogue Liao.
  Sortilège: *Contacter un Chien de Tindalos*
- **Livre six:** le Plateau de Leng en Asie centrale et Kadath l'inconnue; leur histoire et leurs habitants.
  Sortilège: *Portail vers Kadath* (Création de portail vers Kadath)
- **Livre sept:** Nyarlathotep et ses innombrables formes; l'émergence de R'lyeh et le retour de Cthulhu; Azathoth, l'origine et la fin. Un panthéon complet et très idéalisé de divinités et de créatures, catégorisant de façon presque bureaucratique les dieux les plus divers.
  Sortilège: *Contacter Nyarlathotep*

Mais il fut un temps où le temps n'existait pas et où seul le Yin, la face sombre, régnait. Car le Dao, combientième voie parmi combien d'autres, venait d'être emprunté pour la première fois et n'avait pas encore été recréé. Or comme le temps n'existait pas, il n'existait pas encore non plus d'espace, et Qui, le souffle, était encore un dans l'unité, si bien que le souffle clair ne pouvait pas encore former le ciel ni le souffle boueux la terre. Brisé, Pangu se dressa contre Fu-Xi sous le nom d'Azoth-Tong et lui disputa le monde, et il s'étendit dans ce qui allait se séparer pour l'enfanter.

Et comme le Yang n'existait pas encore, le Yin s'éleva avec une puissance formidable. Abhoth jaillit en jubilant des profondeurs de N'kai, qui étaient et seront de nouveau, Atlach-Nacha prit dans son filet l'unique monde pour le faire tourner de nouveau, et Yothong-Tong exista là où il n'y avait rien.

Et comme le Yian régnait seul et que la face ténébreuse était toute puissante, il y eut un, et cet un n'était rien et ne pesait rien, car tandis qu'Azoth-Tong renversait le monde et que les soleils devenaient comme des lunes

Extrait des Sept Livres Cryptiques de Hsan, septième livre, par Hsan l'Ancien, manuscrit chinois du IIe siècle après JC.

et les lunes comme des soleils, Yothong-Tong engloutissait les âmes de l'esprit, mais pas celles du corps, si bien que celles-ci s'agglutinèrent et prirent le nom de Juk-Shabb et absorbèrent comme des éponges toutes les connaissances qui avaient existé pendant le temps avant le temps.

Ainsi Juk-Shabb devint un esprit, et il portait en lui la connaissance de la puissance de l'esprit, et il voyait ce qui n'existait pas n'avait pas existé, car le temps auquel cela aurait pu exister était passé. Il portait ainsi toute la connaissance en lui, et bientôt il aurait pu être Fu-Xi, il aurait pu être la clarté, jaillie du souffle, mais il n'existait que là où le Yin, la face ténébreuse, régnait seul et traversait et pervertissait ce qui se nommait Juk-Shabb. Lorsqu'enfin le monde apparut, Juk-Shabb le remplit de son éclat obscur. Mais ceux qui avaient comme lui dépassé le temps sans temps et l'espace sans espace, les serviteurs des sphères extérieures, lui envièrent son pouvoir et décidèrent de le diviser jusqu'à ce qu'il ne sache plus rien et qu'ainsi plus rien n'existe.

Les copies chinoises

Les copies chinoises exactes sont les exemplaires existants les plus complets et puissants. Elles contiennent en effet sous forme codée des connaissances secrètes supplémentaires. Celui qui réussit à les décoder peut considérer la valeur de Mythe de l'ouvrage comme supérieure de 3 points. Ce livre contient plus d'informations sur les textes codés du Mythe dans le chapitre *Les Messages des Ténèbres*.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1

La version anglaise

Une version anglaise a été réalisée vers la fin du XIXe siècle sous le titre *The Seven Cryptical Books of Hsan* et sortie de Chine clandestinement. Il en existe probablement plusieurs copies, mais aucune n'a fait surface jusqu'à ce jour.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 6
SAN : 1

Spécificités

Cet ouvrage contient d'innombrables niveaux d'allégories et de sens cachés imbriqués les uns dans les autres comme des poupées russes. Le gardien peut faire effectuer au lecteur pendant son étude trois tests sous 3xPOU. Si l'un de ces tests est un échec, l'étude dure deux semaines de plus mais peut (au choix du gardien) permettre d'effectuer un jet d'expérience pour une compétence parmi *Sciences humaines (histoire)*, *Sciences de la vie (pharmacologie)* et *Sciences occultes*.

Optionnel : Les Sept Livres Cryptiques de Hsan en jeu

Les effets d'une étude rapide

Les Sept Livres Cryptiques de Hsang ne cachent rien du danger qu'ils représentent. Tous ceux qui les survolent sont victimes d'une crise d'angoisse presque physique qui les laisse tremblants et convaincus qu'ils feraient mieux de ne pas creuser plus loin les secrets de l'ouvrage.

Les effets d'une étude détaillée

Ceux qui ignorent cette mise en garde se voient rapidement confortés dans leur décision, car la lecture de l'ouvrage n'est pas différente de celle de n'importe quel livre et ne semble produire aucun effet particulier.
Tous les observateurs extérieurs s'aperçoivent pourtant que le lecteur devient de plus en plus froid et distant. Sa politesse se fait purement artificielle, son empathie laisse place aux sarcasmes, sa joie tourne à l'ennui et son amour se transforme en indifférence. À la fin de ce processus, qui s'étend sur toute la durée de l'étude, le lecteur n'est plus capable de ressentir aucun sentiment positif. Il est toutefois incapable de remarquer lui-même cette transformation, et ce n'est qu'une fois l'étude du livre terminée que les réactions des autres lui révèlent la vérité sur sa vie sentimentale.
Dans la plupart des cas, la capacité à éprouver des sentiments positifs revient aussi vite qu'elle avait disparu. Il peut toutefois arriver qu'elle reste à jamais perdue, absorbée par un livre qui avait pourtant averti clairement son lecteur

Le Testament de Carnamagos

Vous tous qui êtes rassemblés dans cette salle, vous attendez de moi qui vous accueille aujourd'hui, un discours qui rende justice à ce jour, votre premier jour à l'université et de ce fait le jour de votre entrée dans le monde des sciences, et qui lui donne tout son sens. Mais le discours que je souhaite vous adresser aujourd'hui n'est pas qu'une reconnaissance. C'est une révélation - et je vous demande de la prendre au sérieux, malgré tout le pathos que le terme peut évoquer. En tant que futurs scientifiques, et particulièrement en tant qu'historiens, vous acceptez un engagement premier et exclusif envers la vérité. Après mûre réflexion, vous ne pourrez que tomber d'accord avec moi là-dessus. Mais de quoi est-il question ici ? Je souhaite aujourd'hui vous éclairer sur la nature de notre discipline, l'histoire, et vous montrer par là même l'importance de cette science. En tant qu'historiens chercheurs, nous essayons de sonder le passer, de le ramener dans le présent, afin de pouvoir mieux comprendre l'avenir. Nous déroulons devant les yeux de notre esprit des époques et des empires entiers, afin de mieux les déchiffrer et de pouvoir en apprendre plus sur nous-mêmes grâce à eux. Car c'est là l'essence de la science historique : apprendre aujourd'hui d'hier, pour comprendre demain. Toutefois nous ne devons pas en rester là. Nous devons encore nous interroger sur l'essence de l'Histoire en tant que telle. Cette essence, c'est l'inutilité. Oui oui, j'ai bien dit : l'inutilité. Comment suis-je arrivé à cette conclusion ? S'il y a une constante dans la lutte humaine que nous nommons Histoire, c'est le déclin. C'est la déchéance. Toutes les grandes merveilles que l'homme a bâties au cours des siècles à force d'amour, de sang et de sueur - toutes portaient en elles dès le départ les germes de l'éphémère, toutes étaient déjà poussière avant même de se dresser dans toute leur splendeur au-dessus de leur époque. Et si tout ce que la main de l'homme a construit, tout ce que l'esprit de l'homme a conçu est voué au déclin et à l'oubli, il est impossible de prétendre que tout n'a pas été, n'est pas et ne sera pas inutile. Voilà donc l'essence de l'Histoire.

On peut à présent déduire sans peine de tout cela la valeur de notre discipline. Ah oui, la belle discipline à laquelle nous nous sommes voués ! Une science qui s'est donnée comme devoir d'enregistrer l'inutile. Quelle idiotie ! Je dirais bien qu'il s'agit d'un gaspillage de temps, mais il n'y a de toute façon rien de plus utile à faire de ce temps ! Car tout, je dis bien tout sur cette Terre est inutile, est un gaspillage de temps et d'effort. Goethe dit dans son Faust : « Car tout ce qui existe mérite d'être détruit ». Mais il se trompe : rien de ce qui existe ne mérite d'être conservé.

J'ai parlé tout à l'heure d'une révélation que je souhaitais vous faire. Je dois à présent relativiser cette promesse en apparence, mais en même temps lui donner un sens absolu. Vous espériez de moi des connaissances qui vous poussent en avant, qui puissent vous aider sur le chemin de la science. Vous avez appris de moi qu'il était égal que vous progressiez ou non qu'il était même idiot que vous vous en donniez la peine. De ce point de vie, je vous ai déçu, car vous souhaitiez quelque chose de constructif. Mais je n'avais rien de tel à vous offrir. Je devais briser toutes vos illusions, toutes vos hypothèses. Oui, je vous ai déçus, je vous ai fait la seule révélation qui soit, celle qu'il n'y en a pas d'autre. Je vous ai libéré en vous montrant votre prison, je vous ai plongés dans le royaume illusoire de l'inutile, du rien, et je vous ai sauvés des mensonges ! Un bon début pour vos études, pauvres fous !

Notes du discours du professeur Cesare Aglietti à l'occasion de la cérémonie d'accueil à l'Institut d'Histoire de l'université de Vérone, le 1er octobre 1923.

Le scandale que ce discours causa n'a fait qu'augmenter au cours des semaines suivantes. Personne n'a réussi à convaincre le professeur de revenir sur sa position. Il a même publié un livre intitulé *10 000 Anni invani. Del'idiotia del'esistenza umana* (10 000 Ans d'inutilité. De l'idiotie de l'existence humaine), dans lequel il a développé son point de vue et l'a baptisé « Lex Vanitas ». L'université lui a retiré son autorisation d'enseigner le 1er février 1924. Le professeur Aglietti s'est suicidé le 4 mai 1924. Sa lettre d'adieu ne consistait qu'en trois mots : « Tout est égal ».

À propos du Testament de Carnamagos

Les sorciers des temps anciens le connaissaient et le nommaient Quachil Uttaus. Mais il ne se manifeste que rarement : car il réside de l'autre côté des cercles extérieurs, dans les limbes obscurs du temps et de l'espace. Le mot qui l'appelle est pure horreur, et n'est pas prononcé mais seulement pensé : Qachil Uttaus est le déclin ultime, et l'instant de son arrivée marque la fin d'innombrables époques.

Carnamagos, non daté

Ce recueil pesant a été écrit par le devin cimmérien Carnamagos (« Karnamágos » signifie apparemment « sorcier des éclairs ») à une date inconnue pendant l'âge hyperboréen. On ne sait pratiquement rien d'autre de Carnamagos, car son destin n'a suscité que peu d'intérêt à son époque. Son manuscrit est de plus resté caché pendant d'innombrables siècles, jusqu'à ce qu'il soit découvert en l'an 935 dans un mausolée gréco-bactrien. Le texte a ensuite été traduit en grec par un moine inconnu, dans deux versions particulièrement diaboliques. L'une des deux traductions aurait été brûlée par l'Inquisition espagnole ; on ignore ce qu'il est advenu de la deuxième et du texte original. Le Testament ne décrit pas seulement les visions qu'avait eues Carnamagos d'événements passés et à venir, mais aussi l'histoire de différents sorciers avec lesquels le devin était en contact de son vivant. Le texte du Testament est profondément marqué par les thèmes du temps, du déclin et de la mort. Il s'agit aussi du seul texte connu à évoquer le Grand Ancien largement méconnu Quachil Uttaus, Celui qui foule la poussière. Mais celui qui lit le Testament doit payer un prix encore bien plus horrible que sa seule tranquillité d'esprit.

Le texte original

Le texte d'origine est inscrit sur un grand rouleau de parchemin large de plus d'un mètre et fait à partir de la peau d'un animal inconnu. Il a été rédigé en Tsath-yo, la langue des Hyperboréens. Le rouleau a la particularité rare d'accumuler la poussière à une vitesse surnaturelle. Même au bout d'une seule nuit enfermé dans un conteneur hermétique, il est recouvert d'une fine couche de poussière. Ce phénomène peut parfois servir de mise en garde contre les forces obscures du parchemin. Le gardien peut décider de donner cette propriété aussi à la version grecque.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler une Horreur Invisible* (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), *Appeler les Ombres Glissantes* (Invoquer/Contrôler une Larve Amorphe de Tsathoggua), *Créer le Signe de Barzai*, *Pacte de Quachil Uttaus*, *Répartition du Ka*, *Toucher de Quachil Uttaus* (Atrophie d'un membre).

La traduction grecque (Η DΛΦΘΗΚΗ ΤΘΨ ΚΛΡΠΛΜΛΓΘΣ)

Il n'y a eu que deux copies traduites de l'ouvrage, réalisées en 935 par un moine grec anonyme. Toutes deux ont été écrites à la main à l'aide d'une encre d'un rouge très sombre - en réalité le sang d'un monstre

engendré par un incube. Les deux livres étaient d'une longueur inhabituelle pour l'époque. Leur reliure était en chagrin (de la peau de requin) et leur fermoir en os humain. Les traductions qu'ils contiennent sont quasiment identiques à l'original et très peu de connaissances ont été perdues dans la transcription. L'une des deux traductions a survécu jusqu'au XXe siècle.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler une Horreur Invisible* (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), *Appeler les Ombres Glissantes* (Invoquer/Contrôler une Larve Amorphe de Tsathoggua), *Créer le Signe de Barzai*, *Pacte de Quachil Uttaus*, *Toucher de Quachil Uttaus* (Atrophie d'un membre).
Le sort *Répartition du Ka*, présent dans l'original, manque dans la version grecque.

Optionnel : Le Testament de Carnamagos en jeu

Les effets d'une étude rapide

Les effets causés par un survol rapide du *Testament de Carnamagos* sont plus drastiques que pour tout autre ouvrage du Mythe. Quiconque en lit ne serait-ce que quelques lignes qui se suivent, quelle que soit la version, est touché par le souffle de Quachil Uttaus et vieillit instantanément de dix ans (perdant au passage 1 point de CON). Même le lieu où l'ouvrage est lu vieillit soudainement d'autant de temps : les fleurs se fanent et tombent en poussière, les couleurs passent, le papier peint se décolle des murs, les panneaux indicateurs se couvrent de traces évidentes d'âge et d'usure, et une épaisse couche de poussière grise vient recouvrir le tout.

Les effets d'une étude détaillée

Le message du livre se grave en lettres de feu dans l'esprit du lecteur : rien n'est éternel et tout finit tôt ou tard par tomber en ruines. Toute joie de vivre devient superficielle toute existence fugitive et tout espoir vain, devant l'implacable passage du temps. Le lecteur admet l'inutilité de toute chose et cette idée domine ses actions et ses pensées. Il s'enferme de plus en plus dans une prison d'indifférence et d'omniprésente absurdité, et sombre dans l'immobilisme le plus profond, abandonnant son travail comme ses amis. Ce nihilisme amer perdure même une fois l'étude de l'ouvrage terminée. Un traitement psychiatrique peut toutefois éviter son effet le plus extrême, le suicide. Le lecteur devra malgré tout lutter par la suite contre des phases où il cherchera désespérément un sens à sa vie et au monde qui l'entoure. Il développera sans doute une tendance au cynisme et une indolence marquée.
En plus de ces effets, le *Testament de Carnamagos* réserve une dernière surprise désagréable à son lecteur : quiconque lit les mots qui composent l'invocation de Quachil Uttaus a 20 % de chances d'appeler effectivement Celui qui foule la poussière. Son apparition entraîne la mort immédiate par vieillissement accéléré du malheureux invocateur. Chaque nouvelle lecture des mots augmente les chances d'invoquer le Grand Ancien de 10 %.

Verita Scoperta

Messieurs les jurés ! Laissez-moi résumer brièvement une nouvelle fois ce que la défense vient de nous présenter comme des faits et des motifs ! S'il faut l'en croire, la mort d'Abigail Winston ne serait que la conséquence malheureuse de troubles mentaux chez l'accusé, et non pas le résultat d'un méfait planifié. D'après la défense, Ichabod Smith aurait été suffisamment dérangé mentalement par la lecture d'un livre pour ne plus distinguer la réalité du fantasme. Il aurait alors cru pouvoir se fier aux informations d'un soi-disant « ami ». Et il aurait tué sa belle-mère sur l'ordre de celui-ci, car elle n'aurait pas été - selon cet ami - la veuve tant appréciée dans notre communauté d'un honnête capitaine et armateur, mais une sorcière ayant pactisé avec le diable.
Messieurs, je crois qu'il nous reste assez de temps pour rire un peu à ce stade. C'est du moins ce que nous devrions faire si le cas qui nous rassemble ici n'était pas aussi grave que réel. L'histoire que nous raconte la défense est absconse, si absconse qu'il est presque ridicule de revenir dessus, mais il est du devoir de l'accusation de rendre à ce procès au moins une partie de la dignité que la défense lui a ôtée avec cette farce. Très bien - reprenons donc ! Ce livre par lequel tout a commencé. Où est-il ? La défense n'a malheureusement pas pu le présenter comme pièce à conviction. L'accusé l'aurait brûlé après l'avoir lu. Quelle tragédie Messieurs les jurés ! Je suis sûr que vous aussi, vous auriez aimé voir ce livre qui peut ainsi rendre fou un homme raisonnable. Mais continuons. Cet « ami » dont les persiflages auraient influencé l'accusé. Lui aussi est introuvable, personne à part l'accusé ne l'a vu ou entendu, personne ne le connaît, nous n'avons même pas entendu son nom. Quel bel ami ! Et c'est si pratique : « Je n'aurais jamais fait ça, mais mon ami me l'a ordonné. » Naturellement, c'est un pur hasard que la victime laisse derrière elle un patrimoine considérable dont l'accusé est justement l'héritier direct. Mais continuons encore ! Abigail Winston aurait donc été une sorcière. Messieurs les jurés - cette idée à elle seule est si honteuse et si insultante que je la passerai sous silence, tout comme j'ignore les excréments dans un caniveau. Mais c'est maintenant qu'arrive le clou du spectacle que nous inflige la défense. Voyant que les déclarations de son

client sont extravagantes, elle plaide tout simplement l'irresponsabilité et brandit même ces affirmations risibles comme des preuves. Voilà qui est tout simplement génial ! Ichabod Smith a tout imaginé tout seul – cet « ami » et bien entendu la sorcellerie de sa belle-mère aussi. Comme tout cela s'arrange bien ! La défense vient de se débarrasser en un seul coup de toute cette débâcle : pas de pièces à convictions ? Pas de problème, tout ça n'était qu'une invention ! Pas de témoins ? Pas de problème, tout ça n'était qu'une invention ! Le meurtre bâclé d'Abigail Winston ? Pas de problème, l'accusé était irresponsable, il ne s'est pas soucié de maquiller son crime. Comme vous le voyez, Messieurs les jurés, tout ça ne pose aucun problème. À part bien entendu qu'Abigail Winston est morte, cela, c'est effectivement un problème. Un problème qui ne se laisse pas évacuer aussi facilement que la défense l'a fait.

Mais reprenons encore ! La défense ne veut pas en démordre : c'est le livre qui a fait basculer son client dans la folie. Tout ce qui s'est déroulé ensuite était le résultat de sa lecture. En admettant que tout le reste, tout ce qui est arrivé ensuite, soit aussi plausible que la défense voudrait nous le faire croire – une telle chose est-elle possible ? Un tel livre peut-il exister ? Non Messieurs, il n'y a qu'un livre qui puisse transformer un homme par sa simple lecture et c'est la sainte Bible. Un livre capable de faire ce que nous décrit la défense devrait avoir été écrit par le diable lui-même, mais cela, même Monsieur l'avocat de la défense n'a pas osé le prétendre. Non Messieurs, cette histoire de livre est une pure invention. On nous a raconté l'histoire la plus invraisemblable possible, pour masquer les véritables motifs du crime, pour en éloigner notre raison tandis que notre attention se concentrait sur de vulgaires fariboles. Cette stratégie est un échec cuisant. Sous l'effronterie honteuse de la défense, le seul motif de l'accusé rayonne dans toute son horreur : la convoitise ! C'est la convoitise, Messieurs les jurés, qui a poussé Ichabod Smith à tuer, c'est la convoitise qui l'a aveuglé sur les conséquences qu'aurait son crime, c'est la convoitise qui l'a rendu si furieux qu'il a abandonné toute la prudence dont font normalement preuve les criminels pour ne pas être retrouvés. La convoitise, toujours la convoitise, Messieurs les jurés, et rien que la convoitise ! Et c'est cette convoitise insatiable que vous ne devez pas oublier en rendant votre verdict sur cette affaire, quand vous vous prononcerez en votre âme et conscience sur la culpabilité ou l'innocence de cet homme. C'est la convoitise et non l'irresponsabilité qui a causé la mort d'Abigail Winston. Mais celui qui tue par convoitise, celui-là est un meurtrier et a perdu sa vie aux yeux de Dieu. C'est pourquoi l'accusation a réclamé pour Ichabod Smith la peine capitale, et c'est pourquoi je vous demande, Messieurs les jurés, de reconnaître Ichabod Smith coupable, afin qu'il reçoive la justice qu'il a si honteusement refusée à sa propre belle-mère.

Plaidoyer final du procureur Frederick T. Cooper dans l'affaire du meurtre d'Abigail Winston, prononcé à Kingsport dans le Massachussetts le 2 février 1799.

Ichabod Smith, l'accusé et le beau-fils de la victime, a été déclaré coupable après une brève délibération des jurés. Le tribunal l'a condamné à la peine capitale, qui a été appliquée le 15 mars de la même année.

À propos de Verita Scoperta

Il n'existe plus que trois exemplaires de ce livre, deux en latin et un en anglais. Il ne s'agit en apparence que d'une étude des croyances païennes et gnostiques. Il décrit le dieu ultime et transcendant qui se trouve de l'autre côté de tous les univers créés et n'a pourtant rien créé lui-même, toutes les choses n'étant que des résidus de sa propre existence. Les émanations de ce dieu ont créé toutes les matières qu'on peut trouver sur les différents mondes, visibles comme invisibles. Le livre ne donne jamais de nom au dieu, mais l'initié comprend qu'il s'agit d'Azathoth.

Le livre décrit des entités lointaines qu'il décrit bizarrement comme des éons. Ces êtres divins existent entre le véritable dieu et notre monde. La Lumière Sacrée, une force qui protège le cosmos matériel et spirituel, est l'un de ces êtres. Le livre décrit en détail la réalité du Chaos et insiste sur le fait que le monde structuré que nous percevons n'est qu'une illusion de masse entretenue par une humanité apeurée. Une puissance spirituelle, la Lumière Sacrée par exemple, peut être conjurée pour éclairer ceux qui sont encore aveugles et détruire toutes les illusions. Le livre ne mentionne pas le nom de Daoloth, mais la Lumière Sacrée est bien une manifestation de ce Dieu Extérieur. L'ouvrage décrit d'ailleurs aussi des moyens de mettre en lumière la vérité sur la matière qui compose le monde - des moyens magiques qui font appel à la Lumière Sacrée. La vie, la mort, l'amour, la réalité et l'illusion sont tous dénoncés comme insignifiants dans le grand tout.

Verita Scoperta

Il n'existe plus que deux exemplaires manuscrits de l'original latin de ce livre, rédigé en 1315 à Rome par le prêtre Renaldo Sinibaldo. L'auteur a été brûlé publiquement après sa parution, après avoir été déclaré coupable d'accointance avec Lucifer.

L'un des exemplaires se trouverait d'après certaines rumeurs dans la tristement célèbre collection Z de la Bibliothèque vaticane. Le second est censé appartenir à la collection privée Arglis-Apulieus à Istanbul, qui abrite divers fragments de la grande bibliothèque d'Alexandrie, des textes gnostiques, des ouvrages coptes et des rouleaux de parchemin araméens.

Verita Scoperta, Bibliothèque vaticane/ Archives secrètes.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : jours
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : *Éclairer l'incroyant* (une version modifiée du sortilège Envoyer des rêves), *Invoquer le Démiurge* (Appeler Azathoth), *Lumière de la Vérité Sacrée* (une version modifiée du sortilège Appeler/Congédier Daoloth), *Moment de vérité* (une version modifiée du sortilège Déflagration mentale).

Ye Naked Truths

La version anglaise est un fin livret relié en cuir rouge cassant. Le texte est inscrit sur du parchemin. La langue utilisée est archaïque et il faut réussir un test de *Langues (Anglais)* pour la comprendre. De nombreuses pages sont couvertes de diagrammes étranges et de symboles géométriques curieux. La page de garde annonce qu'il s'agit d'une traduction de l'original de la plume du prêtre Renaldo Sibinaldo. Elle avertit le lecteur que les pages qui suivent contiennent la vérité sur l'existence de toutes choses et que ce savoir n'est pas pour les âmes sensibles.
Le livre a longtemps appartenu à un collectionneur chinois d'ouvrages occultes nommé Lin-Tang-Yu. Il a été volé avec d'autres manuscrits à un moment ou un autre des années vingt.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : jours
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : *Éclairer l'incroyant* (une version modifiée du sortilège Envoyer des rêves), *Lumière de la Vérité Sacrée* (une version modifiée du sortilège Appeler/Congédier Daoloth), *Moment de vérité* (une version modifiée du sortilège Déflagration mentale).

Spécificités

Les deux versions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour la compétence *Sciences occultes*.

Optionnel : Verita Scoperta en jeu

Les effets d'une étude rapide

Quelle que soit la version, les effets d'un survol rapide de l'ouvrage s'apparentent à un sentiment diffus de méfiance : le lecteur a l'impression que les autres lui mentent et qu'on essaie de lui cacher quelque chose. Dans le même temps, il ressent le besoin de protéger le livre contre les attaques des autres, car son contenu lui paraît trop précieux pour être confié à des personnes qui n'ont pas l'air dignes de confiance.

Les effets d'une étude détaillée

La méfiance se développe lentement pour devenir une paranoïa aiguë : le lecteur se sent en permanence suivi et menacé par des gens qui lui veulent du mal, à lui et au livre. Amis et connaissances lui semblent être des traîtres, ou peut-être des ennemis qui se sont glissés dans le rôle d'anciennes personnes de confiance après les avoir éliminées. Lorsque le lecteur en vient à ne plus croire personne et que le monde entier lui paraît s'être ligué contre lui, une nouvelle personne entre dans sa vie. Quelqu'un à qui il peut faire absolument confiance. Il pourrait s'agir d'un vieil ami - parfaitement inconnu pour le reste du monde - ou d'une figure d'autorité qui a toujours veillé sur le lecteur. Dans tous les cas, elle semble bien informée sur la conspiration mondiale et peut fournir des renseignements utiles à son sujet au lecteur. Cette personne, qui devient rapidement la dernière bouée du lecteur dans un monde hostile, est purement imaginaire et n'existe que dans sa tête.
Si l'étude va jusqu'à son terme, le lecteur a atteint le point où il voue une confiance aveugle à son « ami », et il fera tout ce que celui-ci lui demande. C'est au gardien de décider au cas par cas en quoi consiste ce « tout »

Von den Verdammten : une étude des cultes impies des Anciens

Le patient Stephan Artl a été hospitalisé vers 8h30 aujourd'hui. Le jardinier d'Artl, qui lui avait rendu visite au début du printemps pour s'occuper du ratissage, l'avait trouvé dans son jardin d'hiver et avait immédiatement appelé le médecin de garde. C'est grâce à la présence d'esprit du jardinier et à la promptitude du médecin que nous avons eu le temps de faire quelque chose pour Artl lors de son hospitalisation. Le patient était dans un état si horrible que Soeur Vera s'est évanouie dès qu'elle l'a vu. Lorsqu'il est arrivé dans notre service ; Stephan Artl n'était guère qu'un tas inerte de chair sanguinolente. Le patient avait été scalpé et on pouvait voir son crâne brillant. Sa bouche était fermée par trois vis qui lui traversaient les lèvres. On lui avait ouvert les veines au niveau

des deux poignets et arraché un gros morceau de muscle au niveau de la cuisse droite. Outre ces blessures récentes, Artl en avait subi de nombreuses autres plus anciennes, si bien que son corps semblait avoir servi de mannequin d'entraînement à des bourreaux. Son oeil gauche tout entier n'était qu'une inflammation solide et aveugle à cause de l'écartement entre ses paupières. Il ne restait plus à sa main gauche que le pouce, tous les autres doigts avaient été tranchés jusqu'à la première phalange. Les lobes de ses oreilles n'étaient plus que des moignons brûlés, sa langue ressemblait à une pelote d'épingles, de ses gencives pendaient les extrémités de ses dents arrachées, encore reliées aux nerfs, et deux fentes purulentes indiquaient les vestiges d'un nez. Le visage, les bras et le haut du corps présentaient des blessures de toutes natures et à tous les stades de la guérison, le dos n'était qu'un champ de bataille sanglant de zébrures de fouet et les jambes un entrelacs de cicatrices et de profondes coupures. Le sexe n'était plus qu'un amas ratatiné de chair pourrie. On lui avait arraché les ongles des orteils au pied droit, quant au pied gauche, ils avaient été retournés vers le haut et saillaient perpendiculairement. Là où la peau n'était pas couverte de coupures, de piqûres, de brûlures de feu ou d'acide et d'autres blessures encore, on avait glissé de petits objets dessous : des cailloux, des boutons, des copeaux de bois, etc.

Le traitement du patient s'est révélé difficile. Des zones conséquentes de la peau avaient été détruites ou couturées de cicatrices, la perte de sang avait été considérable et le corps tout entier avait été brisé et affaibli par la quantité de blessures qu'on lui avait infligée sans répit pendant une longue période. À cela s'ajoutait une quantité effrayante de foyers infections plus ou moins importants, et la gangrène s'était déclarée dans plusieurs plaies.

Artl n'a pas repris conscience depuis son hospitalisation et son état demeure critique. Plusieurs opérations seraient nécessaires, notamment pour amputer les régions gangrenées, mais elles sont impossibles dans son état actuel sans le mettre en danger de mort. Au vu de ses multiples mutilations, il est même étonnant que le patient ait apparemment réussi à survivre pendant plusieurs mois sans aucune aide médicale.

Mais le plus effrayant chez cette gigantesque plaie vivante qui a été autrefois un homme, c'est le fait - confirmé par la fouille de son domicile par la police - que Stephan Artl semble s'être infligé lui-même toutes ces blessures, en se soumettant lui-même pendant des semaines à une torture systématique.

Extrait du rapport de service du 18 juin 1886 de l'hôpital Luisen à Vienne, signé par le chef de service, le docteur Matthias Rettich.

Stephan Artl a succombé dans la nuit du 19 juin à ses blessures les plus récentes. Après que deux thanatopracteurs ont essayé sans succès de rendre son cadavre présentable pour une présentation, son cercueil a dû rester fermé pendant la veillée mortuaire.

À propos de Von de Verdammten

Quelque part, dans un lieu solitaire
Où personne n'aurait voulu rester,
Un jour ou l'autre, dans une pièce vide
S'ouvre une voie
Une voie vers les Ténèbres.
Et Ténèbres est mon nom

Edith Brendall, 1907.

Ce livre a été écrit au début du XIX[e] siècle par l'allemand Kazaj Heinz Vogel, qui avait émigré aux États-Unis mais était ensuite revenu dans son pays natal pour rédiger et publier ce recueil blasphématoire. Le prénom qui figure sur l'ouvrage pourrait bien avoir été mal orthographié ; celui-ci pourrait aussi avoir été Kai ou Karl. Il n'existe aucune trace de Vogel après la parution de cet ouvrage. On a beaucoup spéculé pour savoir si l'église catholique l'avait fait enlever ; certains prétendent qu'il serait mort en prison sous un autre nom. Bien des années plus tard, en 1907, son traité resté particulièrement rare a été publié à nouveau sous le titre raccourci *Von den Verdammten* (« Des Damnés ») par l'étudiante allemande Edith Brendall.

Comme le suggère le titre complet, l'ouvrage de Vogel porte sur divers cultes et légendes occultes d'Allemagne, mais aussi de France, de Pologne et de Tchécoslovaquie. Il traite tout particulièrement du Grand Ancien Cyaegha et de ses serviteurs de la race des Nagaae. Le texte nomme aussi expressément le hameau de Freihausen, où Cyaegha est prisonnier sous la Montagne Noire (qui est appelée de façon trompeuse Dunkelhügel, « la Colline sombre »).

Le texte original de Kazaj Heinz Vogel

Le premier tirage de ce livre était modeste, et il a été rapidement interdit par les autorités religieuses politiques. Il n'en resterait que deux exemplaires, qui auraient tous les deux été conservés jusque dans les années trente dans des bibliothèques allemandes qui n'ont pas été identifiées. On ignore s'ils ont été victimes des autodafés de livres de l'année 1933, ou s'ils ont retenu à temps l'attention d'un dirigeant du III[e] Reich intéressé par les sciences occultes. On ne trouve en tout cas plus aucune trace des deux exemplaires depuis la Seconde Guerre mondiale.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : *Appel aux Enfants de la tombe* (Contacter une goule), *Boire l'âme* (Épuiser le pouvoir), *Dialogue avec les Ténèbres qui attendent* (Contacter Cyaegha), *Invoquer les Enfants de la Nuit* (Invoquer/Contrôler un

Nagaae), *Libérer les Ténèbres qui attendent* (Appeler/Congédier Cyaegha), *Relever les morts* (Créer un zombie).

Von den Verdammten

Cette réimpression allemande - dans un sens, il s'agit d'une nouvelle édition, mais pas complètement - s'est faite de façon très peu orthodoxe : l'étudiante Edith Brendall avait réussi à obtenir l'accès à l'un des deux exemplaires restants de l'oeuvre de Vogel, et sa mémoire photographique lui a permis de réaliser chez elle une copie du texte. Elle a toutefois raccourci et amputé le texte auquel elle était parvenue, sans doute pour ne pas effrayer les éditeurs potentiels. Son édition peine donc à faire passer la moitié des connaissances et de la terreur que pouvait transmettre l'original. Malgré ce texte édulcoré, aucun éditeur n'a accepté de publier l'oeuvre. Edith Brendall a donc fini par publier sa version raccourcie à compte d'auteur. Trois ans plus tard, elle a disparu du domicile parental, et on l'a retrouvé au bout d'une semaine, morte, flottant dans le Rhin à Bonn.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : les omissions et les licences poétiques sont légions dans la version d'Edith Brendall, c'est donc sans surprise que tous les sorts en sont absents à l'exception de *Contacter une goule* et *Invoquer/Contrôler un Nagaae*.

Optionnel : Von den Verdammten en jeu

Les effets d'une étude rapide

Seule l'édition de Kazaj Heinz Vogel produit des effets particuliers lorsqu'on la lit ou qu'on l'étudie. Mais ceux-ci n'en sont que plus drastiques.
Le simple survol de l'ouvrage s'avère être une expérience sanglante et douloureuse, car il est impossible de le feuilleter sans se couper les doigts de façon répétée sur ses pages. Même des gants n'offrent que quelques heures de protection, après quoi ils sont eux-mêmes tailladés. Un examen plus détaillé des pages ne révèle pourtant aucune propriété particulière du papier. Les tâches de sang qui ne manquent jamais d'apparaître sur les pages sont rapidement absorbées ; à l'occasion, on peut entendre un bruit similaire à celui de quelqu'un qui boit pendant que cela se produit.

Les effets d'une étude détaillée

Von den Verdammten est un serviteur de papier du Grand Ancien Cyaegha, et il est particulièrement sadique. Le lecteur de cet ouvrage devient toujours la cible de son désir de faire souffrir, et la victime de souffrances qui ne cessent de croître. Mais le plus horrible est que toutes les tortures que subit le lecteur pendant la durée de l'étude sont infligées de sa propre main, et contrairement aux masochistes, il n'en retire aucune forme de plaisir. Au contraire, le lecteur est en permanence conscient que les mutilations qu'il endure ne sont pas le fruit de sa volonté propre, et souffre d'une peur panique de ses propres mauvais traitements. Il ne peut pourtant rien contre la destruction de son propre corps, qui n'est d'ailleurs pas une forme de suicide. La gravité des blessures qu'il doit supporter pendant l'étude augmente de semaine en semaine, de chapitre en chapitre. Ce qui commence par de simples coupures aux avant-bras évolue lentement vers la flagellation et les brûlures à l'eau bouillante pour finir par l'amputation de membres entiers. Pourtant, malgré ses violents désirs d'horreur, le livre est assez calculateur pour éviter toujours que le lecteur meure de ses blessures. Il semblerait même que *Von den Verdammten* protège le lecteur des conséquences mortelles de ses actes, si bien que même des blessures qui devraient être fatales sont extrêmement douloureuses mais pas au point de causer la mort. Ce n'est qu'une fois arrivé au dernier chapitre, alors que son corps n'est plus qu'une ruine et que la fin prochaine de son étude lui ôte tout intérêt aux yeux de Cyaegha, que le lecteur se voit forcé de s'autodétruire enfin dans une ultime torture.
Malgré toutes les souffrances qu'un lecteur de l'ouvrage s'inflige contre sa propre volonté, il ne peut pas décider simplement d'arrêter son étude de façon anticipée. Il doit pour y arriver réussir un test sous son POU toutes les deux semaines. Si le test est un échec, le monde qui l'entoure devient pour les 14 prochains jours une chambre de torture pire que tout ce que l'on peut imaginer : les outils, les plaques de cuisson, les fils et prises électriques, les produits chimiques, même sa propre morsure - il n'y a rien qu'il ne puisse utiliser sur son corps d'une manière atrocement douloureuse.

Von unaussprechlichen Kulten

Objet : Contestation de licenciement du 31 mai 1928/Plainte
Cher Monsieur Lübbe,
Je vous informe par la présente que je conteste mon licenciement du 31 mai de cette année, les motifs que vous invoquez n'étant pas concluants.
Car contrairement à ce que vous affirmez dans votre lettre, je me suis montré plus qu'à la hauteur des exigences de mon poste de bibliothécaire, et je peux même vous assurer que ma santé ne souffre en aucun cas de mon projet le

plus récent. Il est vrai que la restauration et l'extraction du « Von unausprechlichen Kulten » m'accapare entièrement – mais il s'agit après tout d'un travail dont les retombées rembourseront largement les efforts que j'aurais faits. Imaginez encore une fois la réévaluation dont bénéficierait notre bibliothèque si nous pouvions proposer un ouvrage aussi extraordinaire, entièrement restauré ! Car cet ouvrage est bien extraordinaire, et au plus haut point : « Von unausprechlichen Kulten » possède de nombreuses propriétés tout à fait inhabituelles pour un livre, et certaines d'entre elles restent encore inexpliquées pour moi. Je pense d'une part à cette capacité que possède la reliure de cuir noir à noircir tout ce qui la manipule en un temps record. Je suis à peu près certain que cela est dû à certains produits chimiques utilisés pour colorer le cuir, et un échantillon vient de partir pour notre laboratoire à des fins d'analyse. Ce qui est par contre bien plus étonnant, c'est que cette coloration n'est pas permanente mais disparaît complètement au bout de quelques jours ! Jusqu'à présent, je n'ai trouvé aucune explication scientifique ni aucun autre exemple de ce phénomène. Il faut mentionner aussi les dessins particulièrement horribles que contient le livre. Ils sont à mon avis d'une puissance suggestive unique et pourraient sûrement causer l'évanouissement pur et simple d'une personne sensible qui les regarderait pour la première fois. Détail intéressant toutefois : ils changent de page. Aussi inexplicable que ce fait soit pour moi à l'heure actuelle, je suis prêt à jurer qu'il est vrai. Si d'aventure vous souhaitiez être vous-même témoin de ce phénomène, vous êtes le bienvenu dans mon bureau. Comme vous pouvez sans doute le voir, ce livre étrange exige toute mon attention et mérite largement que je délaisse mes autres tâches.

J'aimerais maintenant revenir sur les reproches issus des rangs du personnel et dont vous vous faites l'écho : oui, il est tout à fait exact que je laisse la lumière de mon bureau allumée pendant toute ma journée de travail. Ce bureau se trouve en effet sur la face nord du bâtiment et n'est donc que peu exposé au jour. Le printemps est de plus exceptionnellement terne et sombre cette année, ce qui renforce la nécessité d'éclairer mon lieu de travail. Me reprocher de renforcer l'éclairage de mon bureau par de la lumière artificielle, et se servir plus ou moins de ce prétexte comme d'un motif de licenciement ne me paraît pas seulement être contraire à l'esprit d'équipe, mais aussi prouver s'il le fallait la vacuité de ces soi-disant motifs. Mais je crois avoir compris grâce à cet événement déplaisant pour quoi je me sentais observé ces derniers temps. Cela n'a rien d'étonnant lorsque vos propres collègues vous espionnent ! C'est pourquoi je souhaite aussi profiter de cette lettre pour me plaindre du reste du personnel et vous demander de veiller à ce qu'on me laisse travailler sans me perturber à l'avenir. Il ne peut à coup sûr qu'être néfaste pour la productivité de se voir soumis en permanence à un perfide espionnage, or au vu de l'importance du sujet de mes recherches actuelles, c'est notre bibliothèque qui en assumerait le coût.

J'espère vous avoir convaincu non seulement du caractère injustifié de mon licenciement, qui n'est fondé que sur des mensonges, mais aussi de l'importance de mon projet actuel.

En espérant que notre collaboration reste excellente, je reste votre dévoué

Wilhelm Steiner

Bibliothécaire à la Bibliothèque d'état prussienne

Lettre de contestation de licenciement du bibliothécaire Wilhelm Steiner, datée du 16 avril 1928.

La contestation a été rejetée le 18 mai 1928 et le licenciement est devenu effectif à la date prévue. Neuf lampes de chevet ont été découvertes lors du rangement du bureau de Wilhelm Steiner. La direction de la bibliothèque lui a conseillé de demander une aide médicale.

À propos du Von unaussprechlichen Kulten

« J'ai parcouru le monde à la recherche de l'obscurité – et mon voyage s'est achevé dans mon propre coeur. »

Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839

L'auteur de cet ouvrage a passé des années à voyager dans le monde entier et à étudier divers cultes et sociétés secrètes. Il a personnellement appartenu à un grand nombre de ces groupes, le plus souvent après des rites initiatiques épouvantables. L'original du *Livre noir*, comme on l'appelle aussi, compte plus d'un millier de pages. Sa première partie traite de groupes relativement connus, comme les Assassins, les Thugs indiens et les Hommes-léopards africains, mais il évoque aussi une série de cultes qui semblent vénérer le même panthéon de divinités. C'est la matière dont est composée la deuxième moitié de l'ouvrage, qui suit l'ordre suivant :

- **Introduction :** « L'Histoire de l'ancien monde », une étude impie qui décrit le cycle du Mythe de Cthulhu en s'appuyant sur les textes d'Eibon, d'Al-Azrad et d'autres encore.
- **Chapitre I :** description d'un culte installé quelque part en Allemagne et qui adore un être nommé Cyaegha.
  Sortilège : *Invoquer Cyaegha* (Appeler/Congédier Cyaegha)
- **Chapitre II :** un culte de la fertilité découvert par von Junzt dans le sud de la France et adorant le symbole de la Chèvre à trois têtes.
  Sortilèges : *Commander aux arbres* (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), *Invoquer la déesse des forêts* (Appeler/Congédier Shub-Niggurath).

- **Chapitre III :** un culte païen implanté dans certaines régions rurales d'Angleterre.
  Sortilège : *Invoquer le Cornu* (Appeler/Congédier Nyarlathotep)
- **Chapitre IV :** un culte secret cannibale des quartiers pauvres de Paris, et les commentaires du Comte d'Erlette sur le même sujet.
  Sortilège : *Contacter un frère* (Contacter une Goule)
- **Chapitre V :** les voyages de von Junzt en Asie et une rencontre avec le peuple des Tcho-Tcho en Indochine.
  Sortilège : *Communiquer avec Zhar* (Contacter Zhar)
- **Chapitre VI :** un paysan fou en Sibérie qui prétend adorer « un grand Dieu dans le ciel » et son cortège d'eunuques.
  Sortilège : *Invoquer le Soleil* (Appeler/Congédier Azathoth)
- **Chapitre VII :** un monastère de pierre caché très haut dans la partie tibétaine de l'Himalaya, où vivent des prêtres qui vénèrent « les esprits des airs ».
  Sortilège : *Commander aux voyageurs des airs* (Invoquer/Contrôler un Byakhee)
- **Chapitre VIII :** un culte de Dagon de l'est de la Méditerranée. D'après von Junzt, on trouve des adorateurs de cette divinité blasphématoire dans les rangs de nombreux cultes du monde entier.
  Sortilèges : *Contacter Dagon*, *Contacter les enfants de Dagon* (Contacter un Profond)
- **Chapitre IX :** un culte secret de la mort dans le sud de l'Espagne.
  Sortilège : *Ramener à la vie* (Résurrection)
- **Chapitre X :** un petit culte transylvanien qui adore un monstre horrible vivant au fond d'un gouffre puant.
  Sortilège : *Invoquer la Chose qui ne devrait pas être* (Appeler/Congédier Nyogtha)
- **Chapitre XI :** la légende d'un culte antique (et probablement disparu depuis) implanté dans le petit village hongrois de Stregoicavar, vénérant une divinité blasphématoire qui apparaît au sommet d'un monolithe extrêmement ancien.
  Sortilège : *L'appeler* (Appeler/Congédier Gol-goroth)
- **Chapitre XII :** un culte particulièrement mystérieux connu sous le nom de « Frères du Signe jaune ». Ce culte considère comme sa mission de découvrir et de contrecarrer les plans des « Diables de l'espace ».
  Sortilège : *Appeler un Diable de l'espace* (Contacter un Mi-go)
- **Chapitre XIII :** un culte secret nommé « Fraternité de la Bête », dont le quartier général se trouver dans un château en Transylvanie. La Fraternité attend le retour du maléfique pharaon égyptien Nephren-Ka pour régner sur l'humanité.
  Sortilège : *Créer la Barrière de Naach-Tith*
- **Chapitre XIV :** un culte secret d'envergure mondiale, dont la mission est de maintenir prisonnier un monstre inconnu.
  Sortilège : *Appeler/congédier la Chose* (Appeler/Congédier Ghatanothoa)
- **Chapitres XV à XX :** cette partie décrit les « Clefs », un ensemble de métaphores, de symboles secrets et de prières similaires communs à tous ces cultes.

L'édition originale allemande

Pour autant qu'on sache, il ne nous est parvenu que six exemplaires de la première édition allemande, parue en 1839 au format in-quarto. Tous sont conservés dans d'importantes bibliothèques. Ce faible nombre est peut-être dû au fait que de nombreux propriétaires du livre sont censés avoir brûlé ou autrement détruit leur exemplaire après avoir appris quel destin horrible avait connu von Junzt. De nombreuses rumeurs circulent naturellement au sujet d'autres exemplaires censés se trouver dans des collections privées. Seule l'édition originale est illustrée par les gravures artistiques (et répugnantes, comme l'exigeait le thème) de l'allemand Günther Hasse.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 15
SAN : 1

L'édition anglaise Bridewell

La traduction pirate utilisée pour l'édition Bridewell a été publiée à Londres en 1845 sous le titre *Nameless Cults*. Cette version bon marché reliée en cuir, au format in-octavo, est remplie d'erreurs de traduction et d'interprétation et même de coquilles. La plupart des sortilèges décrits dans l'original y sont incomplets ou contiennent des erreurs. On a identifié au moins vingt exemplaires intacts de cette édition, et il en existe d'autres dans les collections privées, mais leur nombre n'est pas connu.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 12
SAN : 1

L'édition Golden Goblin

L'éditeur new yorkais *Golden Goblin Press* a publié en 1909 une nouvelle édition des *Nameless Cults*. Il s'agit d'une version expurgée de l'édition Bridewell, dans laquelle les détails les plus dérangeants ont été supprimés et les explications complètes de sortilèges des versions antérieures remplacées par de simples descriptions. Au total, elle ne couvre que deux tiers du contenu de l'édition Bridewell. On en trouve encore de nombreux exemplaires chez les antiquaires, souvent à des prix inférieurs à leur valeur marchande réelle.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 9
SAN : 1

Spécificités

Les trois éditions permettent d'effectuer un jet d'expérience pour les compétences *Sciences humaines (Anthropologie)*, *Sciences humaines (Archéologie)*, *Sciences humaines (Histoire)* et *Sciences occultes*.

Von Junzt donne des conseils pour déchiffrer de nombreux alphabets inconnus, comme par exemple le naacal de Mu ou l'alphabet atlante. Six mois d'étude de son livre et un test réussi d'Intuition permettent d'obtenir une valeur de départ de 20+1D10 % dans une langue préhistorique ou pré-humaine choisie à l'avance.

Optionnel : Von unaussprechlichen Kulten en jeu

Les effets d'une étude rapide

Le livre cherche à être pris en main : sa couverture en cuir est en effet d'un noir profond qui semble briller au milieu des rayonnages. Peu après avoir commencé à le feuilleter, le lecteur a l'impression d'être observé par quelqu'un qui se trouverait dans son dos, mais il se sent incapable de se retourner, obligé de poursuivre sa lecture. Plus il lit, et plus il est convaincu d'être observé sans pouvoir cesser de lire. S'ensuit un cercle vicieux qui plonge le lecteur dans de véritables crises d'angoisse et qu'il a le plus grand mal à briser. Il a besoin d'une intervention extérieure ou d'un test réussi sous 4xPOU pour s'arracher à sa lecture. Si toutefois il n'y est pas arrivé au bout d'une heure, la panique se fait plus forte que l'illusion et il finit par lâcher l'ouvrage, trempé de sueur. Il ne garde aucun souvenir de ce qu'il a lu. Tant qu'il n'arrive pas à briser l'illusion par lui-même, le phénomène se reproduit chaque fois qu'il prend le livre en main. Il ne peut surmonter sa peur et s'atteler sérieusement à l'étude qu'à partir du moment où il réussit le test sous 4xPOU.

Ces effets s'appliquent pour toutes les éditions du livre, mais la version Golden Goblin agit avec beaucoup moins de violence ; un test réussi sous 8xPOU est donc suffisant pour s'en libérer. De même, l'édition Bridewell ne réclame qu'un test sous 6xPOU. De plus, la couverture des deux ouvrages n'a pas le noir profond de la version originale, ils ne se distinguent donc pas particulièrement des autres livres.

Les effets d'une étude détaillée

Quelle que soit l'édition, le lecteur a l'impression que les ombres de la pièce où il étudie deviennent plus denses, plus longues et plus sombres. La luminosité baisse d'un cran et il lui semble impossible de déchiffrer le texte sans l'aide d'une lumière artificielle. Quand bien même, la clarté fournie par les sources de lumière supplémentaires reste si faible que l'étude de l'ouvrage doit se faire dans une semi-obscurité fatigante pour les yeux, et ce quel que soit le nombre de lampes qui éclairent la pièce. Un témoin extérieur est confronté au spectacle étrange du lecteur, assis dans une pièce bien éclairée au milieu de nombreuses lampes disposées tout autour de son bureau, penché au-dessus du livre les yeux plissés comme s'il manquait de lumière pour lire.

Au cours de cette phase, l'édition originale allemande commence à teinter d'un noir profond les objets qui touchent sa couverture, et ce en l'espace de 24 heures. Si le contact entre les objets en question et le livre est brisé, la coloration disparaît, de nouveau en l'espace de 24 heures. Les objets restent par la suite un ton plus pâles, comme décolorés. Les mains du lecteur sont aussi affectées par ce phénomène : leurs lignes se colorent de noir, mais la couleur ne disparaît pas par la suite, même si le lecteur ne touche plus le livre pendant une longue période. Le port de gants peut retarder cette coloration permanente mais pas l'empêcher.

Les Tablettes de Zanthu

Objet : Rapport complémentaire sur l'expédition Copeland-Ellington

Statut : confidentiel

Les difficultés et les circonstances catastrophiques auxquelles le rapport officiel attribue l'échec de l'expédition Copeland-Ellington sont en grande partie fausses et leur seule raison d'être est de masquer les véritables événements qui, s'ils venaient à être connus du grand public, causeraient à l'Institut Sanborne des dégâts d'une ampleur considérable.

Le rapport qui suit s'appuie sur le témoignage de Copeland lui-même. Comme l'explique le rapport officiel, celui-ci a dû suivre une thérapie psychiatrique à son retour. Ce traitement a permis de lui rendre non seulement la raison, mais aussi – contrairement à ce qu'affirme le rapport officiel – ses souvenirs de l'expédition.

Ce rapport concorde en tout point avec le rapport officiel jusqu'à la mort d'Ellington dans un glissement de terrain, quatre jours après le départ de Kuyji. Ils divergent profondément sur tout ce qui s'est produit par la suite.

Car contrairement à ce qui a été affirmé publiquement, aucun porteur ne s'est enfui, et aucun membre de l'expédition n'a perdu la vie suite à une maladie ou un autre accident. L'expédition Copeland-Ellington a poursuivi sa route sans autre problème, a trouvé et traversé le Plateau de Tsang comme prévu et a finalement atteint les contreforts des montagnes qui se trouvent de l'autre côté du plateau. Elle est alors tombée sur une série de tombes datant des premiers temps de l'histoire, tombes qui ont été ouvertes, mesurées et fouillées. C'est là qu'a commencé la catastrophe. On a trouvé dans l'une des tombes douze tablettes noires de jade, que Copeland avait encore avec lui à son retour. Grâce à des

Friedrich Wilhelm von Junzt

Von Junzt était un excentrique originaire de Cologne, en Allemagne. Après avoir fait ses études à l'université récemment fondée de Berlin, il a passé la majeure partie de sa vie d'adulte à voyager à travers l'Europe et l'Asie, à la recherche non seulement de livres anciens mais aussi de sociétés secrètes à rejoindre - comme par exemple le culte des goules décrit par le comte d'Erlette. Il prétendait aussi avoir consulté un exemplaire grec du *Necronomicon* dans un lieu qu'il n'a pas décrit plus en détail. Il a publié en 1839 son *Livre noir* dans lequel il décrivait les secrets auxquels il avait été initié. En 1840, il s'est attelé à la rédaction d'une suite, mais on l'a découvert peu de temps après dans son bureau, le cou lacéré par des griffes monstrueuses. Son manuscrit était en lambeaux et la porte de la pièce était verrouillée de l'intérieur. Son collaborateur Alexis Ladeau, qui avait découvert son cadavre, a pourtant réussi à rassembler quelques fragments du manuscrit, mais il les a brûlés avant de se trancher la gorge avec son rasoir. On prétend qu'il existe encore quelques pages du second manuscrit, mais leur emplacement est inconnu.

Harold Hadley Copeland (1860-1926)

Harold Copeland a étudié l'archéologie à Cambridge et s'est rapidement constitué une conséquente liste de publications. Il a rejoint en mai 1913 une expédition de fouilles archéologiques à destination de l'Asie centrale. Mais l'expédition Copeland-Ellington était sous l'influence d'une mauvaise étoile, et après plusieurs mois, Copeland est revenu seul à la civilisation, décharné, nerveux et passablement dérangé. Il transportait avec lui douze tablettes de jade noir qu'il disait avoir trouvées dans une tombe antique. Une fois rentré aux États-Unis, Copeland a réussi à terminer sa traduction partielle avant de replonger dans la folie et d'être interné dans un établissement psychiatrique de l'état de Californie. Sans anciens collègues ont accueilli son texte avec un scepticisme non dissimulé, voire même avec mépris. Avant de mourir en 1926, Harold Copeland a aussi rédigé une effrayante monographie intitulée *Notes on the Xothic Legend Cycle* (Notes sur le cycle des légendes de Xoth). Celle-ci n'a jamais été publiée et se trouve toujours dans les archives de l'Institut Sanborne.

indices tirés des « Écrits de Ponape », Copeland et les chercheurs en linguistique Johnson et McDuff ont commencé à traduire les tablettes pendant que le reste de l'expédition poursuivait ses activités archéologiques. Si l'on en croit le témoignage de Copeland, une atmosphère d'agressivité croissante s'est alors installée parmi les membres de l'expédition. Pour le citer: « Alors que nous aurions dû nous réjouir tous des succès que l'expédition avait rencontrés jusqu'alors, tout le monde avait les nerfs à vif et une irritation incroyable s'est déclarée dans toutes nos relations. Il est rapidement devenu nécessaire d'interrompre des querelles qui gagnaient en violence au fil du temps. Les premières véritables bagarres se sont produites au bout du quatorzième jour sur place. Elles ont fait plusieurs blessés et il a fallu invoquer les autorités les plus hautes pour y mettre fin. Le plus étonnant, c'était l'apparente futilité de tous ces affrontements. Ils n'avaient tout simplement aucun motif solide. »

Les premiers décès sont arrivés au bout de trois semaines. Comme s'il s'était agi d'un signal de départ pour d'autres violences, l'expédition a alors été submergée par ce que Copeland décrit comme une « soif de sang collective ». Le groupe a explosé, et après trois jours de « brutalités horribles », il ne restait plus que quatre survivants sur les vingt et un membres de l'expédition et les cinquante-cinq porteurs. Copeland témoigne: « Le site des sépultures s'était transformé en véritable abattoir. Il y avait des cadavres ou des morceaux de cadavres partout. La violence pure avec laquelle un groupe de plus de soixante-dix personnes venait de s'entre-tuer était aussi effrayante dans son ampleur que dans la créativité dont il avait fait preuve. »

Copeland a tué de ses propres mains les trois autres survivants avant de prendre le chemin de retour. Deux choses contribuent à rendre crédible toutes les horreurs que contient le témoignage de Copeland: 1) les accusations qu'il porte contre lui-même. À l'en croire, il a commis au moins cinq meurtres et a participé à trois autres. 2) les expériences qui ont été menées sur les tablettes. Au cours de celles-ci, trois groupes parfaitement indépendants qui se consacraient à la traduction des tablettes ont développé en l'espace de 21 jours une violence telle qu'ils ont dû être séparés et que les expériences ont dû être interrompues.

Ces deux éléments nous ont amenés à la conclusion que le reste du témoignage de Copeland sur le destin de l'expédition Copeland-Ellington était exact. Au-delà du scandale que représentent ces faits, il s'agit là d'une raison supplémentaire de s'en tenir officiellement à la version inoffensive du déroulement de l'expédition.

Docteur Todd Rundgren
Président de la commission d'enquête sur l'expédition Copeland-Ellington

Rapport final de la commission d'enquête sur l'expédition Copeland Ellington de l'Institut Sanborne de protohistoire dans le Pacifique, daté du 15 janvier 1914.

Harold Hadley Copeland a dû retourner en traitement psychiatrique en 1916. Il est resté tristement célèbre pour ses accès de colère auprès du personnel soignant du sanatorium de San Francisco où il est resté jusqu'à sa mort en 1926.

À propos des Tablettes de Zanthu

« Les découvertes choquantes que nous avons faites depuis la première ouverture des tombes devraient être des avertissements plus que suffisants: le savoir que contiennent ces antiques tablettes est en mesure de corrompre nos âmes. »

Extrait de la préface
de Harold Hadley Copeland, 1916

Zanthu Tablets: A Conjectural Translation (Les Tablettes de Zanthu: Tentative de traduction) est une fine brochure de 32 pages, imprimée en 1916 par l'Institut Sanborne d'études du Pacifique dans un tirage limité de 400 exemplaires. Elle a été rédigée par le célèbre archéologue américain Harold Hadley Copeland et fournit une traduction des inscriptions gravées sur une série de tablettes noires de jade découvertes quelque part en Indochine. Pour le traducteur, ces tablettes auraient été écrites en naacal hiératique, la langue de l'ancien continent de Mu. Le texte décrit rapidement la découverte des tablettes ainsi que les méthodes qui ont été utilisées pour les traduire. La traduction elle-même est accompagnée d'un commentaire détaillé de l'auteur. Les tablettes ont été trouvées dans la tombe du sorcier Zanthu, qui les aurait peut-être rédigées lui-même. Elles décrivent certaines périodes de l'histoire du continent englouti dans le Pacifique de Mu. Elles présentent le culte de Ghatanothoa, de Shub-Niggurath et de Cthulhu et parlent aussi aussi de Nug et Yeb, les rejetons présumés de Yog-Sothoth et de Shub-Niggurath. Zoth-Ommog, Yig, Dagon et Hydra sont aussi évoqués. Quelques passages semblent aussi suggérer que certains êtres immatériels comme les Lloigor et les Yuggs étaient les « serviteurs » des divinités du panthéon de Mu.

Les Tablettes originales

Les douze tablettes originales se trouvent dans les archives de l'Institut Sanborne d'études du Pacifique, à Santiago en Californie. Elles sont volées en 1933, mais l'Institut possède des fac-similés des originaux. Les tablettes contiennent plus d'informations que Copeland n'en a révélées dans sa publication. Il est nécessaire de posséder la compétence *Langue du Mythe (Nacaal)* pour les lire.

Complexité: Cryptique (90 %)
Durée: semaines
Mythe: 9
SAN: 1
Sortilèges: *Contacter Cthulhu, Contacter Ghatanothoa, Contacter un Lloigor, Contacter un Yugg, Contacter Zoth-Ommog.*

Zanthu Tablets : A Conjectural Translation

La traduction publiée par Harold Copeland des *Tablettes de Zanthu* est partiellement expurgée et ne contient aucun sortilège.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Spécificités

Les Tablettes originales permettent d'effectuer un jet d'expérience pour la compétence *Sciences occultes*, la traduction de Copeland permet d'en effectuer aussi un pour la compétence *Sciences humaines (Anthropologie)*. Les notes de Copeland sur sa traduction sont archivées à l'Institut Sanborne et leur étude permet d'ouvrir la compétence *Langue du Mythe (Naacal)* avec une valeur initiale de 1D6+1 %.

Optionnel : Les Tablettes de Zanthu en jeu

Les effets d'une étude rapide

Une aura d'agressivité émane des *Tablettes de Zanthu* originales. Cette agressivité s'empare de tous ceux qui s'en occupent et peut les pousser à la violence. Les sources de distraction qui perturbent le lecteur dans sa concentration provoquent des accès de colère parfaitement disproportionnés.

Les effets d'une étude détaillée

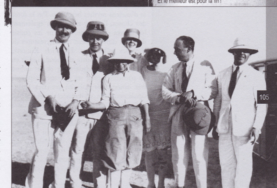
À plus ou moins long terme, les *Tablettes de Zanthu* empoisonnent tous leurs lecteurs en changeant leur bonne humeur en haine et en agressivité. Le lecteur en vient rapidement à être de mauvaise humeur dès son réveil, et même les surprises les plus agréables ne sont plus en mesure de le réjouir. S'il saisit d'abord des prétextes insignifiants pour déclencher des querelles, même ceux-ci deviennent inutiles dans la suite de l'étude et il provoque sans aucune raison des incidents de plus en plus fréquents. L'intensité de ses accès de colère augmente aussi sans cesse, jusqu'au moment où il passe le cap de la violence physique pour aller jusqu'aux blessures les plus graves.
Le danger que représentent les *Tablettes de Zanthu* augmente de façon exponentielle avec chaque personne à proximité, car leur effet sur l'agressivité ne reste pas limité au lecteur : il se transmet aussi aux tiers et transforme même les pacifistes les plus convaincus en rustres belliqueux.
Tous ceux qui ont étudié les *Tablettes de Zanthu* doivent réussir un test sous leur Volonté pour que leur propension à la violence n'augmente pas sous l'influence pernicieuse de l'ouvrage et ne devienne pas par la suite une solution légitime à leurs yeux pour résoudre les conflits. Mais même ceux qui se sont simplement trouvés à leur proximité développent par la suite une légère tendance aux crises de colère.

Les Tablettes de Zanthu, British Museum, Londres.

Idée de scénario

L'Université de Santiago (ou l'une des universités concurrentes) monte une équipe d'archéologues, d'anthropologues, de linguistes, de guides et d'autres aventuriers (un groupe typique de L'Appel de Cthulhu, en somme !) pour partir à la recherche d'autres Tablettes qui seraient mentionnées dans le rapport d'expédition de Copeland.
L'expédition mène le groupe en Indochine où il doit suivre plusieurs pistes menant vers d'anciens temples cambodgiens, jusqu'à trouver en pleine jungle une autre tombe de sorcier de Mu. Le sorcier en question était un grand prêtre de Ghatanothoa. Il a été pétrifié, mais son cerveau est toujours vivant et capable de lancer de puissants sortilèges, et il attend dans sa tombe les prochains visiteurs. Si les investigateurs réussissent à en venir à bout, les *Tablettes* qu'ils découvrent s'avèrent être une arme à double tranchant : elles contiennent effectivement des savoirs monstrueux, mais elles ne peuvent être lues que grâce à de puissants rituels comme ceux que contiennent les passages jusqu'à présent non traduits des *Tablettes de Zanthu*. Un lecteur qui ne prendrait pas ces précautions serait victime de la malédiction de Ghatanothoa et serait changé en pierre - mais son cerveau resterait vivant.

Et le meilleur est pour la fin !



Autres ouvrages du mythe

Africa's Dark Sects (sectes obscures de l'Afrique)

Cet ouvrage écrit par l'Américain Roland Herrington fut publié en 1910 par la maison « Golden Goblin Press » de New-York, comme de nombreuses autres œuvres obscures et parfois douteuses. En fait, c'est une étude très peu scientifique sur les cultes secrets africains, dans laquelle l'auteur s'efforce par tous les moyens de décrire le plus précisément possible les rites qu'il connaît. Herrington n'est pas connu pour avoir déjà posé le pied sur le sol africain, de sorte que la provenance de ses connaissances vraiment vastes reste un mystère qui nous plonge parfois vers les domaines occultes. Herrington mourut peu de temps après la publication de son livre dans des circonstances suspectes suite à un arrêt cardiaque.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Spécificités : test d'expérience pour les compétences *Occultisme* et *Anthropologie*.
Sortilèges : aucun

Amphitheatrum Sapientiae Aeternae

Œuvre de Heinrich Kunrath, la première édition de Magdebourg date de 1608 et est ornée de chalcographies ouvragées et en partie dorées. Ce livre écrit en latin fut de nombreuses fois réédité. Il décrit les espèces humaines et leur histoire, bien que les connaissances soient très souvent mélangées à des légendes, des superstitions et d'anciens mythes héroïques. Par la force des choses, l'auteur mentionne également les figures du Mythe, mais ne les considère pas différemment de ses créatures de légendes nébuleuses. Heinrich Kunrath, médecin et alchimiste allemand, naquit en 1560, vécut à Magdebourg et fut connu en particulier pour ses ouvrages imprimés très ornementés qui s'en prenaient principalement aux alchimistes malhonnêtes, mais étaient également consacrés parfois à des thèmes tout autre et bien plus sombres. Le Mythe n'apparaît dans cet ouvrage que comme un phénomène marginal nébuleux et est à peine mentionné. Cependant, celui qui l'étudie plus en détail voudra peu à peu imaginer ce qu'il se passerait si l'existence de tous ces êtres des contes et des créatures cauchemardesques était véridique et considérera de plus en plus cette possibilité.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun

Animal Ghosts (esprits d'animaux)

Il s'agit d'un livre peu épais et imprimé d'Elliott O'Donnell, parut pour la première fois à Londres en 1913 et qui ne fut jamais réédité. Il se consacre avec force détails aux esprits des animaux et des totems, bien qu'il touche parfois des éléments pointant vers le Mythe pour les connaisseurs. Dans certaines conditions, il peut avoir un effet néfaste car on obtient suffisamment d'informations pour conjurer des esprits démoniaques du Mythe. Des rites magiques pouvant être utilisés ne sont cependant pas décrits dans le livre, comme si O'Donnell n'était pas conscient de l'existence du Mythe.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines/heures en survolant
Mythe : 1
SAN : 1
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun

Aufschlüsse zur Magie und Mystische Nächte (éclaircissements concernant la magie et les nuits mystiques)

Ce livre fut écrit en 1788 par Franz Karl von Eckartshausen. Cet écrivain et dramaturge, très influencé par la Kabbale et la théosophie, était à l'origine juriste et juge. Eckartshausen travailla dans des archives secrètes et fut certainement en contact avec un grand nombre d'écrits du Mythe et d'autres œuvres obscures qu'il utilisa pour ses travaux. De plus, il s'intéressait à l'alchimie et s'était rapproché de la société secrète des Illuminati, qui n'exerçait néanmoins pas la magie noire mais était bien plus engagée dans la philosophie du siècle des Lumières.
Ce livre qui se différencie à peine des impressions de ses contemporains se remarque en revanche en raison de ses représentations symboliques cabalistiques et astrologiques dont l'origine demeure mystérieuse. L'auteur raconte ses rencontres avec des magiciens prétendus ou réels, et mentionne des expériences person-

nelles mais également des choses dont il n'a fait qu'entendre parler. Il rapporte fatalement de façon régulière des incidents lugubres et obscurs.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun

Azathoth and Other Horrors (Azathoth et Autres Poèmes)

Depuis quelle crypte elles rampent, je ne pourrais être clair,
Mais je remarque des choses caoutchouteuses nuit après nuit,
Cornues, noires et maigres, leurs ailes telles celles des chauves-souris,
et leur queue fourchue tout droit venue des enfers.
Edward Pickman Derby, Temps des rêves, 1919.

Ce livre peu volumineux comprend un recueil de poèmes (« lyrisme cauchemardesque ») du poète d'Arkham très sensible Edward Derby. La première édition en 50 exemplaires fut publiée en 1906 par une petite maison de Cambridge ; la deuxième édition en 1 400 exemplaires fut publiée en 1909 à compte d'auteur (« Onyx Sphinx Press »). Ce petit livre (d'environ 9 x 15 cm) en cuir noir et relié peut être trouvé dans des librairies ainsi que chez les bouquinistes. Dans les années 1920, on peut acheter ce livre directement à l'auteur à Arkham. En 1945, il est réédité par la maison *Azathoth House* de Vartan Bagdasarian. Cet ouvrage devint vite une pièce de collection dont le prix pouvait atteindre jusqu'à 500 dollars. Il ne comprend aucune formule magique. Outre la partie donnant son nom au livre (« Azathoth et autres poèmes »), le recueil comprend les poèmes « La venue de Nemesis », « Ossuaire », « Pour Asenath », « Mort mais pas encore parti », « Le baiser de la Méduse » et bien d'autres. Le livre contient de plus huit esquisses de l'artiste d'Arkham Jackson Eckhardt.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Bekenntnisse des wahnsinnigen Mönches Clithanus (confessions du moine fou Clithanus)

Dans les plus grandes profondeurs de la caverne, je découvris ce qui allait hanter mes rêves pour toujours : une chose boursouflée et répugnante, indiciblement ancienne et malsaine. Cette énorme bête, adepte de ce Cthulhu empli de folie dans le royaume englouti de R'lyeh, gisait comme morte sans l'être vraiment. La clé permettant de pénétrer ce rêve de mort de la bête était une simple pierre dans laquelle une étoile avec un œil ardent était ciselée.
Clithanus, 400 après J.-C.

Ce petit livre fut écrit vers 400 après J.-C. par un moine du nom de Clithanus. Ce n'est qu'en 1675 qu'il fut imprimé et publié en latin. Clithanus connaissait étonnamment bien le Mythe et s'essaya aux sciences occultes grâce à son savoir plusieurs siècles avant qu'al-Hazred écrive l'*al-Azif*. Dans ses *confessions*, Clithanus décrit sa vie dans le cloître de Lynwold sur la côte nord de l'Angleterre et sa découverte d'un réseau de cavernes dissimulées sur le rivage. Lors de l'exploration de ces grottes, il se retrouva face à une créature effroyable qu'il décrivit comme « *adepte de ce Cthulhu empli de folie* ». Lorsqu'il utilisa la magie, il la libéra involontairement de sa prison et elle sema la destruction. Apeuré, Clithanus demanda conseil à Saint Augustin. (L'évêque de Hippo était à ce moment-là en visite au cloître de Lynwold). Augustin était lui aussi versé dans le Mythe et grâce à l'utilisation d'un symbole en forme d'étoile, il réussit à bannir à nouveau la créature dans sa prison souterraine de la côte. Clithanus, qui avait perdu la raison après cette aventure, fut envoyé à Rome, et la trace du moine fut perdue.
C'est surtout cette histoire qui est relatée dans les *confessions* mais d'autres horreurs des mers sont également traitées, et Cthulhu ainsi que R'lyeh sont brièvement évoqués. Clithanus parle principalement de manière indéterminée, de la malignité du Grand Ancien et des forces qui s'opposent à lui. Pourtant, ce livre contient également une description détaillée de trois formules magiques, si bien faite qu'il est facile de les apprendre, même pour des novices qui ne savent rien ou presque concernant le Mythe. C'est en cela que les confessions sont extrêmement dangereuses si elles tombent entre de mauvaises mains.

Confessiones (original en latin)

Ce manuscrit en latin de la propre main de Clithanus est d'une valeur inestimable. Il fut vu pour la dernière fois en possession de Saint Augustin, peu avant sa mort. Ensuite, il n'en fut plus jamais question mais il est communément admis qu'il fut envoyé à Rome et enfermé dans les archives du Vatican. S'il existe encore, il se trouve très certainement dans la partie non cataloguée de la collection Z de la bibliothèque du Vatican, les livres interdits. En tout cas, il ne se trouve pas à l'index.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : *Appeler les Adeptes de Cthulhu* (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), *Protection* (Signe des Anciens), R*envoyer les Adeptes de Cthulhu**.
** = nouveau sortilège*

Edward Pickman Derby (1890-1933)

Le poète Edward Derby est né à Arkham dans le Massachusetts et fréquenta également plus tard l'université de Miskatonic. Vers la fin des années 1920 et le début des années 1930, lui et sa femme *Asenath Waite Derby* vécurent avec trois domestiques d'Innsmouth à l'est d'Arkham, dans l'ancien manoir de Crowninshield.
C'était un ami du poète fou *Justin Geoffrey* et il souffrait lui aussi d'une névrose qui l'empêchait de vivre une vie active normale. Hormis quelques publications ci et là dans des journaux et des anthologies lyriques non significatives, *Azathoth and Other Horrors* est le seul ouvrage qu'il a publié.
La femme de Derby est originaire d'Innsmouth et est en réalité une créature hybride des Profonds. Asenath est morte depuis longtemps, enterrée dans le corps de son père, le tristement célèbre magicien Ephraïm Waite d'Innsmouth. L'esprit de Waite demeure depuis dans le corps d'Asenath et prend par moment possession du corps sans volonté et cacochyme de Derby, en vue d'un échange permanent.
Les contraintes de cette expérience magique conduisent finalement Derby à tuer sa femme. Il sera ensuite enfermé dans un asile en 1933 où il sera tué par son meilleur ami Daniel Upton, persuadé que l'esprit d'Ephraïm était sur le point de s'emparer du corps de Derby.
Au milieu des années 1940, les œuvres de Derby sont redécouvertes et on trouve alors un grand nombre de brèves histoires d'horreur non publiées. Il est laissé à la discrétion du Gardien à quel point celles-ci sont à présent appréciées et dans quelle mesure il est possible d'atteindre le Mythe par leur lecture.

Le visiteur

Par une nuit claire
pendant laquelle je tombai dans un sommeil sans rêve
après la lecture de livres ancestraux
se tenait dans le ciel
dissimulé à ma vue
l'étoile tuée par la glace
tout là haut
le messager ailé
entendit mon appel
entouré par l'immensité glacée de l'univers
il s'assit à mes pieds
fredonnant doucement
racontant doucement
et sur son corps étaient dessinées
des éclats
des multiples couleurs, du soleil et de la lune

Le prêtre

Alors que je me tenais là en pleurant
entouré de champignons expulsant des spores
dans un enfer de lueur émanant d'eux
le prêtre
sortit de l'ombre
caractérisé par son âge infini
caractérisé par son savoir ancestral
me saisit doucement
me sortit de cet enfer
vers le temple des falaises tempétueuses
où je perdis mon âme gémissante
pour l'éternité
alors que mon sang nourrissait
la chèvre noire.

Deuxième parution latine de 1675

On ne sait pas comment cette édition a été réalisée puisque l'original se trouvait et se trouve toujours en possession du Vatican. On ne peut pas non plus s'assurer que le manuscrit latin est identique à l'original. Quoi qu'il en soit, ce livre fut publié de façon anonyme en 1675, probablement imprimé à Milan. Il fut interdit par l'Église catholique en toute hâte mais quelques exemplaires parvinrent à se frayer un chemin vers les bibliothèques de collectionneurs privés. Des exemplaires de cette édition se trouvent dans la bibliothèque du *British Museum* de Londres, du *Field Museum* de Chicago et du *Union Theological Seminary* de Manhattan.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : *Appeler les Adeptes de Cthulhu* (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), *Protection* (Signe des Anciens), *Renvoyer les Adeptes de Cthulhu**.
** = nouveau sortilège, voir la description à la fin du chapitre*

Autres répercussions et effets secondaires

Celui qui lit les *confessions* peut s'abandonner sans s'en rendre compte aux émanations de Cthulhu et de son engeance, ce qui a pour conséquence des rêves de R'lyeh et de son maître endormi. Une menace plus grande est représentée si la relation entre le lecteur et les larves stellaires de Chtulhu devient durable. Si dorénavant, les larves se trouvent dans un rayon de quinze kilomètres autour du lecteur, celui-ci est attiré par elles et vice versa. Si la larve est prisonnière ou sommeille, le risque est moindre, mais si elle est éveillée et active, la malheureuse victime ne peut être sauvée de son destin effroyable que par une formule de *Contact* ou par un *Signe des Anciens*.

Les lettres de Nestar

Car tout se trouvera au strict sens du terme ce jour-là. La tour d'or deviendra la colonne de feu et nous lancerons l'appel. Par votre force sera lavée l'humanité. Laissez les dieux au loin savoir comme nous le savons, qu'en ce jour le feu sera si ardent qu'il brûlera dans la mémoire de toute l'humanité.

Nestar Mobedan Mobed, sans date

Ce livre est le plus sacré des Nestariens, un culte de Cthugha en Perse, fondé au VIe siècle par un homme du nom de Nestar Mobedan Mobed. Il méprisait le matérialisme terrestre et stigmatisait à haute voix les prêtres bedonnants dans leurs temples richement ornés. Au bout du compte, Nestar se mit à dos les élites dirigeantes religieuses et politiques et fut banni de la ville avec ses adeptes (probablement Ispahan ou Shiraz). Les membres du culte travaillèrent ensuite pendant vingt ans dans les montagnes à proximité afin de consolider leur mouvement, construisirent leur propre sanctuaire sans fioritures et abjurèrent toute forme de possessions, de droits de propriété et de recherches de bénéfices financiers. Nestar se pencha sur les écrits ancestraux, conduisit avec ses adeptes de vives discussions religieuses et planifia un futur triomphal. À la recherche d'une possibilité de libérer sa religion zoroastrite adorée de la tare de la cupidité qui s'en était saisie, ses pensées le menèrent vers l'élément sacré du feu comme force purifiante… et ainsi rapidement à Cthugha. Lorsque Nestar considéra que ses adeptes étaient suffisamment forts, il les emmena à nouveau dans les vallées perses. Ses séides devaient terrasser les gardes de la ville pendant que lui appellerait le feu sacré qui devait brûler les temples hérétiques et les riches sacs de poivre qui s'y pavanaient. Cependant, l'attaque était mal préparée et les soldats de la ville vainquirent rapidement les nestariens. La plupart, dont Nestar, périrent au cours de la bataille, d'autres furent faits prisonniers et pendus. Le peu d'entre eux qui réussirent à s'enfuir retournèrent à leur sanctuaire dans les montagnes, là où les écrits du prophète se trouvaient. Dans les lettres de Nestar, les principes de son enseignement sont décrits et il prédit une ère pendant laquelle la Terre brûlera. Le livre contient des informations concernant Cthugha, les vampires de feu et diverses sortes de magie du feu.

Les lettres de Nestar

Ce sont sept rouleaux dans lesquels Nestar a écrit lui-même des aphorismes et des révélations. Il existe des reproductions des *lettres* dans plusieurs autres langues, car à chaque fois qu'une nouvelle secte prenait la relève de la communauté de base du culte du feu, une nouvelle copie était établie. Celles-ci sont exécutées à la main avec grand soin et sont presque identiques à l'original qui fut écrit en moyen-perse de Pahlavi. Tous ces manuscrits se trouveraient à présent en possession de la communauté nestarienne de Bombay.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Spécificités : aucune
Sortilèges : *Envoyer du Feu Sacré* (Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu), *Danse du Feu**, *Le Breuvage de Phan**, *Appeler la Flamme Purificatrice* (Appeler/Congédier Cthugha), *Enchanter une Torche**.
** = nouveau sortilège*

Le livre de la lumière croissante

Au XIIe siècle, une copie des lettres de Nestar tomba dans les mains du rabbin Hatikva. Son esprit fut chamboulé par ce savoir et comme il interpréta ses nouvelles connaissances comme une mission divine, il écrivit en hébreu le *livre de la lumière croissante*. Il contient une grande partie des secrets arcaniques des révélations de Nestar mais sont représentés ici de façon symbolique comme un dieu flamboyant, entouré d'innombrables chérubins, des anges avec des épées de feu. Pour celui qui lit le *livre de la lumière croissante* et les *lettres de Nestar*, l'impression nette est qu'il s'agit au fond du même livre. Celui qui ne lit que le *livre de la lumière croissante* doit connaître un peu le Mythe de Cthulhu pour y voir un rapport et ne pas le classer tout simplement dans les publications occultes. Celui qui ne remarque pas qu'il s'agit d'un livre concernant le Mythe ne retire rien d'utile de sa lecture et ne perd aucun point de SAN.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : le livre de la lumière croissante décrit *Appeler la Flamme Purificatrice* comme *Invoquer la Lumière Croissante* et le sortilège E*nvoyer du Feu Sacré* comme *Aide du Chérubin*. Il manque de plus dans le livre du rabbin Hatikva les indications pour le *Breuvage de Phan*.

Le manuscrit de Castro

Ce livre fut prétendument écrit par un moine espagnol qui vécut au XVe siècle mais son nom n'a pas traversé les ans. Dans cette œuvre, il est raconté ce qu'un fou (Castro) débita en bavant avant d'être pendu par l'Inquisition espagnole. Castro était soi-disant possédé par les démons mais il a pu en réalité souffrir d'un trouble de la personnalité multiple et d'amnésie. Les balbutiements délirants retranscrits sont dans une large mesure incompréhensibles. L'origine de la connaissance du Mythe de Cthulhu chez Castro demeure peu claire, tout comme les efforts d'un moine de porter par écrit ces déclarations divagantes comme témoignage pour la postérité.

Version latine

L'original fut écrit en latin. Cette version manuscrite est considérée comme perdue mais il est possible qu'elle se trouve encore dans quelque archive obscure.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : *Signe des Anciens*

The Castro Manuscript

La traduction en langue anglaise fut publiée au XVIIIe siècle dans une impression bon marché et en peu d'exemplaires.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : *Signe des Anciens*

Clavis Salomonis

Il s'agit ici d'un ouvrage en latin d'Olaus Wormius dont l'impression est ouvragée et qui fut publié vers 1663 à Nuremberg.
Dans ce livre avec des gravures sur bois ornementées mais sévères, l'alchimiste et magicien tristement célèbre décrit comment conjurer des démons et les soumettre à sa volonté. Il se réfère alors au Maître de tous les démons, qu'il nomme Azothim et met le lecteur en garde contre cet être et sa force. Dans un paragraphe, il se penche ensuite sur des bibliothèques souterraines ou dans l'espace dissimulées et construites la plupart par des démons ou des peuples démoniaques depuis longtemps oubliés ; il consacre même quelques pages à la bibliothèque de Celæno. Il mentionne également toujours et encore la nécessité d'être très bien préparé pour s'acoquiner avec les démons.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Spécificités : test d'expérience pour la compétence *Occultisme*.
Sortilèges : *Soin, Rétrécissement* et plusieurs sortilèges *Invoquer/Contrôler* à l'appréciation du Gardien.

Cocillus seu Cantilene ad Regem Anglorum

Manuscrit de Raimundus Lullus, traduit par un inconnu en italien vers le XIIIe siècle. Dans cet écrit qui passe plutôt inaperçu, des informations très cryptées sont données, comme la fabrication de la pierre philosophale, avec toujours un mélange de diverses instructions sorties de leur contexte, d'anecdotes, d'histoires et de scènes de voyages. Il s'agit grossièrement d'un esprit tout puissant et omniscient, l'esprit de l'univers, qui anime toutes choses.
Lullus, né en 1235, mena jusqu'en 1266 une vie terrestre jusqu'à se convertir au christianisme et à se décider de convertir également les païens. Il étudia la langue arabe et prêcha jusqu'en 1291 à Tunis avant de se faire arrêter et expulser. Il tenta à nouveau en 1319 de missionner en Afrique du Nord mais fut lapidé et mourut en tant que mar-

Raconte-moi l'histoire de l'homme doré !

Ce n'est pas un dieu mais la forme de celui aux 999 visages. Lui non plus n'est pas un dieu mais lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Il rassemble en lui tous les éclats de cet esprit du monde qui est mais n'en est pas conscient. Car ils sont comme le monde réel et le monde réel n'a pas d'esprit, il n'a rien et n'est rien en dehors de son mouvement incessant au son de la musique des sphères. Lui, aux 999 visages, le protège et le garde, et il l'amènera aussi sur notre Terre et préparera son arrivée.

Puisque l'homme doré n'est qu'un parmi tant d'autres, est-il l'un des plus importants ?

Son visage change avec le temps et les peuples, et tout comme il nous rencontre dans des formes qui nous sont agréables, il fait face aux nombreux peuples des sphères célestes dans des formes qui leur sont familières. Si dans les royaumes d'Afrique noire on le nommait Athu, il était dans le pays où se trouve à présent une petite mer et qui était appelé Valusie l'hydre aux nombreuses têtes du magicien lézard, il était dans le royaume des Atlantes l'esprit de l'eau, dans le royaume des pharaons égyptiens la grande bête qui pouvait détruire le monde, ainsi que Thoth le rusé et le pharaon noir. Il était le veau noir de Nimh, il était et est le maître des mouches. Qui hormis lui peut apprécier ce qui sera le plus important ?

Extrait de *Clavis Salomonis*, d'Olaus Wormius, en latin, impression du XVIIe siècle.

Mais quels sont ses objectifs?

S'il est serviteur, il sert celui qui l'appelle, et il est appelé dans toutes ses multiples formes. S'il est appelé, il apporte le pouvoir mais aussi la perdition avec lui. Car les présents qu'il apporte sont comme la boîte de Pandore et ses services sont comme les visages de Janus. S'il s'engage ainsi que ses serviteurs, il est finalement unique avec le chaos sombre au commencement du monde, et ses multiples formes qui se querellent ne servent que le retour du commencement, car le monde tourne sur lui-même et est un cercle.

Mais l'homme doré, qui sert-il?

Regarde là où les roches éclatées brillent dans le soleil et où les tempêtes rudes et sablonneuses empilent montagnes sur montagnes au-dessus de ruines fières, il y avait jadis un pays riche et puissant, dont les riches frets emplissaient de chargement les bateaux naviguant sur de larges fleuves et avec au bord des rives les arbres des vergers lourds de fruits. C'était le pays dans lequel les prêtres des époques anciennes s'enveloppaient dans des robes forées, coulaient son visage dans des masques d'or et lui apportaient des victimes sacrificielles. Mais leur croyance fut leur perte, de sorte que des milliers d'autres imprégnèrent le sol de leur sang jusqu'à ce que les vents soufflent et tourbillonnent au-dessus des ruines des riches villes.

tyre. Il laissa plus de 300 écrits et tracts dont nombre d'entre eux sont considérés comme des faux et lui étant assigné à tort. Mais fut-il vraiment expulsé en raison de sa foi chrétienne ? Il eut assez de temps et d'occasions pour apprendre à connaître les côtés sombres de la mythologie. Certains adeptes secrets de Cthulhu ou autres dieux démoniaques ont pu lui souffler ses pamphlets.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Spécificités : test d'expérience pour la compétence *Occultisme*.
Sortilèges : aucun.

The Corpus Modus

Cette monographie en langue anglaise fut écrite à la fin du XVIIIe siècle par le tristement célèbre marchand d'esclave Boden Dandry. Elle décrit la croyance d'un peuple africain extrêmement guerrier, familier de Dandry.

Il ne donne certes pas énormément de détails mais parle de la capacité du « docteur sorcier » de conjurer les esprits et de leur parler, ainsi que de commander les morts. Un rituel décrit de bout en bout relate l'appel d'une créature que Dandry nomme l'« Effigie de haine ». D'après lui, témoin d'une telle conjuration, un totem de presque cinq mètres de haut est tout d'abord érigé. Le rituel commence au coucher du soleil et dure huit heures. À la fin, un esprit apparaît et s'intègre dans le totem de bois, le dominant. Au cours des deux nuits suivantes, l'effigie grandit et se modifie jusqu'à se réveiller totalement lors de la troisième nuit pour servir et exaucer les vœux de celui qui l'avait appelé. Le sorcier dit à Dandry que l'effigie est capable de modifier le passé et qu'il avait déjà été utilisé deux fois par le peuple pour changer certains événements.

L'effigie de haine est, bien que ce ne soit pas clairement établi dans le livre, un avatar de Nyarlathotep.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 1
Spécificités : test d'expérience pour la compétence *Occultisme* et *Anthropologie*.
Sortilèges : *Invoquer une Effigie de Haine*.

Cthulhu in the Necronomicon

« Le livre de l'Arabe est un mélange de visions induites par le haschisch et du murmure romantique du poète ; cependant, il est possible au cours de lectures soigneuses et surtout sélectives, de dévoiler beaucoup de choses sur la compréhension moderne, orientée vers les sciences. »

Dr Laban Shrewsbury, 1915

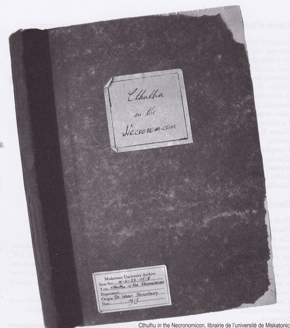
Peu avant sa disparition en 1938, le Dr Laban Shrewsbury remis à sa maison d'édition l'ouvrage tapé à la machine et encore non édité. Ce mémoire concernant la précédente parution *Investigation into the Myth-Patterns of Latter-Day Primitives with Especial Reference to the R'lyeh Text* (Investigation des structures du Mythe de peuples primitifs des temps modernes, en observant tout particulièrement le texte de R'lyeh) fut néanmoins considéré comme trop non conventionnel par les éditeurs de l'université et Shrewsbury se tourna alors vers une édition à compte d'auteur. En se basant sur des notes trouvées dans le bureau du Dr Shrewsbury, le livre fut remanié par le professeur Edward Holger, un collègue de chaire du disparu, et fut enfin publié en 1946. Holger conservait une rancœur secrète envers Shrewsbury et le style décousu ainsi que les conclusions discutables qui caractérisent cet ouvrage sont de son fait.

Le manuscrit de Shrewsbury décrit tout d'abord les innombrables lieux dans lesquels le *Necronomicon* est en relation avec un « esprit élémentaire de l'eau » ou un « dieu » monstrueux du nom de Cthulhu. En partant de là, Shrewsbury accompagne le lecteur à travers la mythologie et les coutumes des peuples du monde entier. Cthulhu est tout d'abord décrit comme un monstre qui attend de sortir des eaux pour dominer le monde. Shrewsbury relate les capacités de Cthulhu, son influence sur les rêves des humains, et met en garde contre un culte opérant à l'échelle mondiale, qui travaille au retour de cette créature. Ses idées tendancieuses se révèlent clairement dans le fait que seule une partie restreinte de son étude parle du culte de Cthulhu dans les cultures occidentales.

L'œuvre comprend environ 120 000 mots, 492 pages en interlignes doubles.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 2
Occultisme : 1
Anthropologie : 1
Sortilèges : les quelques sortilèges décrits sont des transcriptions de rites polynésiens. Ils requièrent des composants matériels comme des coquillages, la mer, ou autres accessoires. Si le Gardien le souhaite, il peut combler les trous éventuels des descriptions incomplètes par *Anthropologie* ou *Bibliothèque*. *Signes des Anciens, Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter un Profond*

Autres répercussions et effets secondaires

La lecture de ce livre n'a pas en soi d'effet désastreux mais celui sombre dans la folie par sa faute montrera souvent une tendance à voir des relations mythologiques puissantes et à associer sans aucun fondement logique les croyances de diverses cultures.



Cthulhu in the Necronomicon, librairie de l'université de Miskatonic.

De vera et falsia Magia

Ce livre écrit en latin en 1591 par Cornelius Loos (de la vraie et fausse magie) ne fut imprimé qu'à peu d'exemplaires, puis confisqué sur ordre du pape Nuntius Frangipani et son auteur emprisonné.
Sans nier l'existence réelle du Diable, Loos rejette dans son œuvre non seulement les procès pour sorcellerie mais aussi la possibilité d'agissements des démons sur les humains, les animaux et les objets et se met ainsi dans une position clairement contre la croyance en la magie démoniaque. Il considère la croyance dans la sorcellerie comme un aveuglement, une idée sotte et sans aucun sens. Pourtant, celui qui lit entre les lignes reconnaît la vraie nature derrière les forces tenant de la sorcellerie. Des lecteurs attentifs peuvent ainsi obtenir des indications concernant un être flamboyant et ses serviteurs.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 1
Occultisme : 1
Histoire : 1
Sortilèges : *Appeler/Congédier Cthugha, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu*

Essence of the Angel's Spirits (essence de l'esprit de l'ange)

Traité d'Ambrose Whateley paru aux États-Unis à tirage limité. Whateley, ancien théologien et diplômé de l'université de Miskatonic, vécut pendant une grande partie de sa vie à proximité d'Arkham, jusqu'à devenir la victime du lynchage d'Aylesbury. Son destin est dans une certaine mesure typique de celui qui se fascine pour le savoir cthuloïde malgré ses intentions honorables au commencement et qui finit par en périr. Whateley, originaire d'une famille de pasteur anglican, s'était intéressé très jeune à la mort et à la vie après la mort, bien qu'il essayât de prouver l'existence réelle de l'âme humaine. Par la force des choses, il fut confronté lors de ses études à certains écrits concernant l'alchimie et le secret de l'immortalité relative. La tentative d'appréhender le tout en ne se limitant pas à l'aspect théorique lui valut le supplice du feu. Avec lui brûlèrent tous ses écrits hormis ceux de son époque à Arkham.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : *Le Don des Morts, Détecter un Enchantement, Lier l'Âme*

Chant d'Yste

L'original fut écrit dans une langue inconnue par une famille de magiciens du nom de Dirka, dont l'origine remontait soi-disant aux premiers humains. Les Dirka ont conservé jusqu'à présent l'ouvrage dans leur famille. Ils auraient apparemment traduit le texte dans les trois langues des premiers humains, puis en grec ancien, en latin, en arabe et en moyen anglais.
Le livre traite entre autres des Adumbrali.
Toutes les versions possèdent les mêmes valeurs.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Hierón Aiiupton

Écrit en grec ancien d'un auteur inconnu, Hierón d'Égypte pourrait en être l'origine. Cet ouvrage parut vers 200 avant J.-C. est constitué de rouleaux de parchemins avec les descriptions de rituels effroyables du Peuple Sombre. Le pharaon noir Nephren-Ka et les ruines étranges « dans lesquelles le soleil se couche » sont également mentionnés.
Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun

In Search of Ancient Gods (à la recherche des dieux anciens)

Mémoire de Nathan McCoy, Boston 1921, en anglais, il s'agit d'un livre populaire et très peu scientifique qui provoqua dans les années 1920 un engouement pour les choses occultes. L'auteur travaille principalement sur de vagues suppositions et n'est pas conscient de l'existence du Mythe. Certes, des noms tels qu'Azathoth, Shub-Niggurath et Ghatanothoa apparaissent mais leur culte est à peine mentionné dans la description des cultures mythiques comme celle d'Atlantis, de Mu et de la Valusie et là aussi les bases sont clairement pure spéculation imaginative. La majeure partie des chapitres concerne les aspects plus inconnus des civilisations antiques classiques, et une grande place est laissée à l'Égypte, selon l'esprit du temps. McCoy n'est dans une certaine mesure rien de plus qu'un « Erich von Däniken » des années 1920.

In Search of Ancient Gods

L'original américain est très répandu et disponible dans les librairies spécialisées dans les années 1920.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaine/heures en survolant
Mythe : 1
SAN : 1
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

Auf der Suche nach den Göttern der Urzeit

Le livre a été traduit sous ce titre en allemand et peut être trouvé encore aujourd'hui dans les librairies. Le Mythe était si étranger au traducteur que sa signification est totalement faussée. L'ouvrage contient encore moins d'éléments pertinents concernant le Mythe de Cthulhu que l'original.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaine/heures en survolant
Mythe : 1
SAN : 0
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Kabbale de Saboth

Livre en hébreu concernant les connaissances divines, paru vers 100 avant J.-C. pour la première fois, son auteur est inconnu. En 1686, une traduction en grec ancien est découverte et une édition en yiddish existe également.
Le livre traite des anges ainsi que d'autres thèmes ésotériques du mysticisme juif.

Original en hébreu

Auteur inconnu, vers 100 avant J.-C.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Traduction grecque

Découverte en 1686, date d'origine inconnue, traducteur inconnu.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Version yiddish

Le passé de cette version est également inconnu
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

K'nan Sou-chi chuan (l'histoire du prêtre Kwan)

L'auteur de ce manuscrit en chinois classique est inconnu et sa date d'origine est

peu claire. Bien qu'il suive globalement le mode de narration des contes orientaux, le lecteur se rendra vite compte que chaque épisode n'est qu'un prétexte pour représenter des scènes parfois effrayantes de réalisme et de sadisme, dont la description le fascine de plus en plus. Si celui-ci lit entièrement le livre, il existe une probabilité qu'il se convertisse au culte chinois. Diverses monstruosités sont représentées et passent inaperçues dans les formes les plus chatoyantes et fabuleuses tout en possédant une signification symbolique profonde. Les simples adeptes du culte méprisant les humains sont plus que prompts à transmettre ce livre à des curieux.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : *Étreinte de Cthulhu, Voler l'Énergie Vitale.*

Le Roi en jaune

« Sur la grève se brisent les nuées en ressac,
Et les soleils jumeaux sombrent derrière le lac,
Et les ombres s'allongent,
Dans Carcosa.
Étrange est la nuit où de noirs astres
s'élèvent,
Et puis d'étranges lunes tournoient comme en
un rêve,
Mais bien plus étrange est
Carcosa la perdue.
Les chansons que les Hyades lui entonneront
Où flottent les guenilles du Roi en haillons
S'éteindront, inouïes, dans
L'obscure Carcosa.
Ma voix qui, abolie, ô chanson de mon âme,
Périt donc étouffée, comme retenant des larmes
Qui tarissent et meurent en
Carcosa l'oubliée »

Le Chant de Cassilda, I.2, 1895

Cette pièce de théâtre d'un auteur inconnu est apparue pour la première fois vers 1895 en France. Elle fut rapidement interdite par le gouvernement et saisie lorsque cela fut possible. Elle comprend deux actes sont le premier est si cajoleur, doux et édulcoré que le lecteur est d'autant plus bouleversé par le deuxième. La version anglaise n'est pas aussi directe et peut se trouver plus facilement. Elle fut publiée sous forme d'un petit livre noir in-octavo qui présente sur sa couverture un *Signe Jaune*. Un lecteur connaissant déjà ce signe et qui le voit pour la première fois à cet endroit perd 0/1D6 points de SAN.

La pièce en elle-même est un jeu d'imagination de rêves qui déclenche chez le lecteur, l'acteur et le public des rêves envoyés par Hastur.

Le Roi en jaune (édition originale française)

Cette version est bien plus expressive.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 5
SAN : 2
Sortilèges : aucun.

The King in Yellow (traduction anglaise)

Version la plus répandue.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 3
SAN : 2
Sortilèges : aucun.

Le folio de Xanth

Tablettes trouvées en Chine et portant des inscriptions qui pourraient être des glyphes des Grands Anciens. Le Roi en jaune et sa cour y sont traités en détail. La raison pour laquelle un document des temps préhumains mentionnerait cela est cependant peu claire.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 6
SAN : 2
Sortilèges : *Créer une Faille dans le Temps.*

Les codex jaunes

Cette traduction des folios de Xanth en anglais et français circule déjà depuis de nombreuses années parmi les artistes et écrivains blasés. Il s'agirait de ce qui a inspiré *Le Roi en jaune* ; le contenu des Codex est certes très différent de la pièce mais il semblerait que leur message soit transmis de façon presque subliminale.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 5
SAN : 2
Sortilèges : aucun.

Autres répercussions et effets secondaires

Le lecteur peut faire après la lecture du livre un test d'expérience pour la compétence d'une science artistique qu'il maîtrise déjà. Les lecteurs s'identifient souvent à un personnage voué à la mort et s'ils ratent leur test de SAN lors de la lecture, ils commencent dans certaines circonstances à voir les personnes autour d'eux comme des personnages de la pièce, qui jouent leur rôle, sans être remarqué par le reste du monde.
Seul le Folio de Xanth contient un sortilège : *Créer une Faille dans le Temps*. Si le Gardien le souhaite, la simple lecture de l'un des documents mentionnés peut attirer l'attention d'Hastur avec les conséquences atroces habituelles.

Le culte de Kukulcan

Cet ouvrage se présente comme un grand format écrit en espagnol antique. Seuls peu d'exemplaires de ce livre datant du XVIe siècle ont été conservés. Son auteur, le Père Juan Martin, y décrit les cérémonies de prières des autochtones d'Amérique Centrale. Ce fut l'un des premiers moines franciscains à venir en tant que missionnaire dans le nouveau monde. Comme sa vocation le lui dictait, il tenta de convertir au christianisme les Indiens primitifs à son point de vue et se pencha sur les vénérations du dieu serpent Kukulcan qu'ils adoraient. Le franciscain réprouva les cérémonies en l'honneur de Kukulcan comme des « œuvres du Diable » mais il était bon observateur. Le dernier chapitre du livre est une retranscription au mot près des liturgies à la gloire de Kukulcan et comprend plusieurs formules. Le Père Juan Martin ne pouvait pas savoir que celui-ci était une forme de Yig, le dieu serpent.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 3
Spécificités : test d'expérience pour les compétences *Histoire*, *Anthropologie* et *Occultisme*.
Sortilèges : *Invoquer/Contrôler un Enfant de Kukulcan* (Yig), *Contacter une Divinité/Kukulcan* (Yig), *Appeler/Congédier Kukulcan* (Yig) et d'autres sortilèges peu significatifs.

Liber apologeticus de Pseudo-Monarchia Daemonum

Ouvrage de référence richement illustré et complet de Johannes Wierus, Bâle 1586, en latin. Wierus n'était pas seulement l'élève d'Agrippa von Nettesheim, médecin, philosophe, alchimiste et magicien de la renaissance, il était lui-même médecin, alchimiste et philosophe des Lumières, combattant les chasses à la sorcière comme pure superstition et les accusations correspondantes comme médisances malintentionnées. Après la mort de Nettesheim, Wierus fut au service du comte de Jülich en tant que médecin et entreprit de longs voyages qui le conduisirent en Italie, en Espagne et peut-être même au Proche-Orient, assez d'occasions donc de rencontrer les legs d'un certain savant arabe qui retranscrivait les voix des démons des déserts et se nommait Abd al-Azrad. Son ouvrage liste 572 diables et 7 405 926 esprits mineurs. Bien que le tout soit relaté d'un ton plutôt railleur, l'auteur s'efforce à donner une description très draconienne de la plupart des créatures et énumère par la force des choses de nombreuses figures du Mythe, on y trouve même des passages concernant les Cthoniens et les Nub`lenk`hi. Celui qui se consacre plus en détail à cet œuvre sentira clairement que la Terre et bon nombre de choses *dans* la Terre vivent et il remarquera partout les vers et asticots qui se sont mélangés aux candides humains. Cet état n'est pas assimilable à de la folie, tout du moins pas encore.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : mois
Mythe : 4
SAN : 3
Occultisme : 3
Sortilèges : *Lier un Ennemi.*

Liber Sanguinis

Le *Liber Sanguinis* (livre du sang) est un écrit obscur, dont les pages ont été prétendument reliées pour la première fois en 1534 par un artisan vénitien et que le client ne vint jamais chercher. Écrit en latin et doté d'illustrations primitives mais extrêmement gores, son auteur est inconnu et il n'existe aucun indice qui témoigne d'une tentative de dévoiler son nom. Des versions ultérieures de ce livre unique en son genre furent traduites depuis l'original et imprimées en peu d'exemplaires par les maisons d'édition les plus diverses. Les experts en occultisme supposent cependant qu'il n'existe aujourd'hui pas plus d'une dizaine d'exemplaires de cet ouvrage païen et que certains d'entre eux sont si faussés par des traductions inexactes qu'ils sont devenus pratiquement inutilisables.

Dans un mélange délirant entre les dialogues communs entre maître des arts et créatures démoniaques de jadis et les rapports d'expérience ou les simples rêves, l'auteur anonyme relate une chose invisible et avide de sang de l'air nocturne qu'il a attiré au cours d'un repas cauchemardesque pour le contraindre à le servir. Il ne réussit cependant pas totalement et l'horreur vampirique l'enleva par conséquent dans sa demeure semblable aux étoiles dans la voûte céleste, là où d'autres de sa race vivaient aussi, et le retint prisonnier. Il apprit ainsi non seulement leur histoire mais aussi celle des horreurs de la nuit prisonnières depuis l'éternité dans la pierre et perdues sur la Terre.

Le style est affreusement mauvais et les dessins réalisés par un « artiste » manifestement peu doué, mais celui qui s'en affranchit sera rapidement fasciné par les folles représentations de sa lecture et ne tombera que trop vite sous l'emprise du livre.

Original en latin

Ce manuscrit en latin fait environ 200 pages et fut écrit d'une main tremblante et raide avec une encre épaisse et bru-

nâtre. Ce papier tel du parchemin est fermement relié et semble étrangement sans âge. Il est suspecté que l'encre utilisée ait été à base de sang humain et que le parchemin n'est autre que de la peau humaine tannée. Peut-être que cette suspicion est la raison pour laquelle toute personne qui le feuillette commence à manquer d'air et pense que le livre lui retire un peu de son âme à chaque page qu'il tourne.
Le sortilège « Ensorceler un Livre » n'agit que sur cet original manuscrit (décrit dans le *Manuel du Gardien*)
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : *Concocter le Breuvage de l'Espace, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire* et autres selon les envies du Gardien.

Versions imprimées ultérieures

Il existe plusieurs versions imprimées du texte latin parues chez différents éditeurs en peu d'exemplaires et en grande partie disparues aujourd'hui. Les plus connues sont les versions italiennes de 1588 et 1609, espagnoles de 1687 et anglaises de 1766. Les dessins contenus n'égalent pas l'original et le texte a été parfois écourté et tronqué. Le Gardien doit diminuer encore les valeurs indiquées si les personnages trouvent une édition très faussée et abrégée.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : *Concocter le Breuvage de l'Espace, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire* et autres selon les envies du Gardien.

Das Buch des Blutes

Sur la première face interne du livre se trouve seulement la mention, outre le nom du livre, « *Gedruckt vom Verlag Wolfgang Hermann, Freiburg, 1845* ». Il s'agit de la réimpression de la traduction pleine de fautes du manuscrit latin, imprimé en allemand par Wolfgang Hermann à Fribourg en 1845. On en trouve encore souvent des exemplaires en Allemagne dans les bibliothèques ou les collections privées bien dotées.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : *Concocter le Breuvage de l'Espace, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire* et autres selon les envies du Gardien.

Les Loups Horribles

Écrit par un auteur anonyme, ce livre plutôt insignifiant est paru chez un imprimeur privé à la Nouvelle Orléans en 1905. Dans un français très archaïque, mélangé avec des bribes d'indien et d'espagnol, ce pamphlet décrit la vie et les habitudes de créatures qui ne peuvent clairement plus être désignées comme humaines mais comme monstrueuses. Ce qui effraie le lecteur fortuit, ce n'est pas seulement le ton frivole et cynique mais aussi le caractère direct et brutal avec lequel l'auteur prend parti pour ces demi-humains. On dirait presque qu'il appartient à ces êtres lupins et se conduit comme s'il voulait appeler en secret à une révolution contre la société. C'est pour cette raison que ce livre fait partie depuis longtemps de la liste des ouvrages interdits, ce qui n'a pas empêché sa propagation. Il n'a pas seulement été lu dans les régions dégénérées de Louisiane et de la Nouvelle Orléans, mais également dans la zone francophone du Canada et particulièrement à Montréal où il semble être très répandu dans la couche la plus basse de la société. En raison de la langue incorrecte et brusque, on peut supposer que cet ouvrage est apparu dans les Caraïbes ou dans les marécages de Floride.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 2
Sortilèges : aucun.

Marvels of Science (miracles de la science)

Ce livre écrit en anglais par Morryster est paru à Londres en 1655. Il s'agit d'un livre imprimé de manière somptueuse que l'on peut encore trouver ci et là dans les bibliothèques des cloîtres ou dans des collections. L'auteur se penche de façon euphorique sur les connaissances des alchimistes et des magiciens du Moyen âge. Il dresse la liste des expériences et des reliques du Mythe les plus dangereuses sans réellement comprendre de quoi il traite. Cela a pour effet le manque de résultat de certaines des expériences indiquées ou, ce qui pourrait se révéler bien plus tragique, des conséquences toutes autres et inattendues. Cela conduit souvent à la mort épouvantable du malheureux imprudent. Malgré tout, ce livre est une mine pour tous ceux qui sont à la recherche de reliques ou de lieux dans lesquels ils pourront rencontrer des créatures du Mythe.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaine
Mythe : 3
SAN : 2
Spécificités : test d'expérience pour la compétence *Occultisme*.
Sortilèges : *Cristal de Mortlan.*

L'heure est à présent venue où ceux qui ne savent pas pensent qu'ils savent et vitupèrent contre tout ce que les anciennes conceptions vénéraient. S'ils ne se retournaient que contre les folies des touts aussi ridicules anciens de la Rome sacrée, cela ne nous poserait pas de problèmes et nous leur donnerions même raison. Nous pourrions également nous assoir calmement et regarder se confronter leurs fausses vérités. Si cela était le cas, nous pourrions continuer de tisser tranquillement notre toile.

Mais il n'en est pas ainsi. Ils se retournent contre les arts magiques pour les confronter à leur définition audacieuse de la nature, fous qu'ils sont. Et ils nous combattent et nous pourchassent, bien que leur destin les menace, tout comme ils brûlent nos écrits et nos livres lorsqu'ils les trouvent. Nous allons cependant perdre alors le savoir inestimable des magiciens serpents de Valusie et de Pangée, brisés depuis des temps immémoriaux. Ce qu'ils faisaient cependant dans leurs forteresses de basalte, ces vrais serviteurs d'Azathoth, n'était rien de moins ni de plus que de relier les forces de leur esprit avec les règles de la nature, car ils connaissaient très bien la puissance des âmes dans cet art de la nature. Et ils allèrent encore plus loin ; ce sont eux qui préparèrent à partir de leurs morts, cette poudre avec laquelle, même après des siècles, leur esprit pouvait être rappelé dans un nouveau corps. Ils étaient également conscients que les résidus d'un esprit puissant pouvaient demeurer dans les fibres corporelles les plus fines pour ensuite occuper un nouveau corps. Pourtant, il n'y a qu'à Celæno, où seul celui qui sait peut pénétrer, et où les recettes secrètes sont décrites.

Extrait de *Marvels of Science*, de Morryster, livre grand format imprimé, Londres 1655.

EDITION ODEN

No. 19

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY

Benvento Chieti Bordighera

Parmi l'héritage de PyP Ceniza, Restauración De Libros, Madrid.

Massa di Requiem per Shuggay

Maria : Pourquoi mon amour,
Dois-je mourir pour toi ?
Pietro : Vivant je vous aime uniquement pour un jour,
Mais mort je vous aimerai pour toujours

« Duet Macabre » Acte I,
de Benvento Chieti Bordighera, 1768

La partition et le livret de cet opéra furent écrits en 1768 par l'Italien Benvento Chieti Bordighera. Cet opéra ne fut jamais publié et il n'aurait été joué qu'une seule fois, et produisit dans le public des troubles qui causèrent plusieurs morts et disparus. Le compositeur fut accusé d'hérésie et emprisonné. D'après certaines sources, il aurait fui vers la France et y serait décédé quelques années plus tard ; les documents officiels indiquent pourtant qu'il a été pendu en 1771. Les compositeurs et musiciens notables qui purent jeter un œil à la partition considérèrent certains passages comme « impossible à jouer », mais le talentueux Bordighera aurait développé toute une gamme de nouveaux instruments et techniques qui ne survécurent pas jusqu'à nos jours. Des copies manuscrites se trouvent au British Museum de Londres, à la Bibliothèque Nationale de Paris et dans la collection Z de la bibliothèque du Vatican à Rome.

Massa di Requiem per Shuggay raconte le voyage d'une famille dans les étoiles, à la recherche d'une nouvelle patrie. L'opéra parle de tortures, de violences, d'inceste et autres comportements aberrants qui conduisirent à son interdiction par les autorités aussi bien célestes que terrestres peu après sa désastreuse première. Avec sa gestuelle et son tempérament inhumain, cet œuvre est en réalité le fait d'un insecte de Shaggai qui s'est niché dans le cerveau du compositeur. Caché dans la partition se trouve un sortilège particulier.

Le livret écrit en italien présente la possibilité toute simple d'obtenir un accès à une grande partie des informations que l'opéra comprend. L'écoute de l'ensemble de l'opéra (s'il est possible un jour de le revoir) provoque le même effet qu'une étude approfondie de la partition et du livret, mais avec quelques effets secondaires supplémentaires et probablement funestes.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 2
Sortilèges : la représentation de l'opéra avec un orchestre et un chœur complet a pour effet vers le milieu du troisième acte le sortilège *Appeler/Congédier Azathoth.*

Autres répercussions et effets secondaires

Les musiciens et chanteurs qui maîtrisent les passages difficiles de cet opéra doivent faire un test d'expérience pour les compétences correspondantes. Ensuite, ils ne peuvent éviter qu'avec un test de Volonté de jouer d'autres morceaux de cet opéra en représentation dans d'autres pièces.

Justin Geoffrey (1898-1926)

Geoffrey vient d'une famille de commerçants qui arriva en Nouvelle Angleterre vers 1690. Dans son enfance, il parcourt sans relâche les Catskill Mountains dans l'État de New York, où il aurait vécu à dix ans une expérience extraordinaire qui l'aurait conduit à devenir poète. Avec le développement de son goût littéraire, il se rapproche de plus en plus de la *décadence* française, de Huysmans, Rimbaud, et tout particulièrement Baudelaire. En 1917, il quitte la maison de ses parents et se met en route pour la ville de New York où il survit à l'aide de petits boulots et travaille surtout sur sa verve poétique. Il aurait pris peu après son nom d'auteur Justin Geoffrey. Lors de son séjour à New York, il rencontre par hasard Edward Derby, un poète d'Arkham, et débute une correspondance épistolaire avec lui.

En 1920, Geoffrey quitte New York pour voyager plusieurs années en Europe. Il visite en 1922 un petit village de Hongrie où il fait apparemment un rêve qui inspirera son œuvre maîtresse *People of the Monolith*. Il retourne peu de temps après aux États-Unis, mais ses amis le trouvent « différent », « distant et troublé ». Après une courte visite chez son ami Edward Derby à Arkham (dans ce bar bohémien *Desolate Highway Cafe* dans lequel les deux auteurs firent un soir la lecture de leurs ouvrages), il disparaît à nouveau. Il réapparaît des années plus tard à Chicago, dans un état déplorable, sous l'emprise de l'alcool et de l'opium, mais tenant sous son bras le recueil qui devait le rendre célèbre. Son ami John Erneest Tyler le poussa à publier son livre et en devint l'éditeur. Peu après la publication de *People of the Monolith*, Geoffrey fut interné dans un asile de l'état de l'Illinois dans lequel il mourut un an plus tard toujours sous l'emprise de son aliénation. Selon une rumeur tenace, Geoffrey se serait ôté la vie.

D'autres ouvrages possiblement écrits par Geoffroy furent connus par la suite comme par exemple les recueils de poèmes « Out of the Old Land » (hors du vieux pays), et « *Scarlet Runes* » (runes rouge écarlate) ainsi que la courte dissertation occulte *Secrets of the Hanged Man* (secrets du pendu).

The Nyhargo Codex

Oh, toi qui es tombé, relève-toi,
Oh, toi qui es mort, reviens à la vie,
Oh, toi qui te reposes, sors de ta torpeur,
Entends mon appel.

Lord Arthur Waite, 1879

Ce petit volume fut écrit par un archéologue amateur britannique après un safari l'ayant conduit à travers l'Afrique noire. Il affirme avoir découvert lors de son voyage dans les épaisses jungles de l'Afrique Centrale des ruines monumentales. Lorsqu'il fit plus tard un crochet par là, Waite retranscrivit des inscriptions singulières sur les parois d'une chambre souterraine de grande taille à l'aide de charbon. Cette expédition avait pourtant bien mal commencé car avant leur retour, tous les membres, hormis Waite, décédèrent. Il fut plus tard découvert errant près de l'embouchure du fleuve Congo, souffrant d'une insolation, de diverses maladies des tropiques ainsi que toutes sortes de coupures et de déchirures.

Pendant et après son rétablissement, Waite travailla sur la traduction de sa retranscription. Il publia ses résultats en 1879 sous le titre *The Nyhargo Codex*, en relation avec l'un des récitatifs dont il avait copié le texte. Dans les cercles d'archéologues renommés, Waite fut confronté à un rejet général et les grands du domaine qu'il avait tant espéré impressionner le tournèrent en dérision ou l'évitèrent. Waite, qui appartenait à la noblesse britannique, mourut peu de temps après la publication en tombant, sautant ou étant poussé devant un train entrant en gare à Londres au moment où la circulation était la plus dense.

Le livre traite de diverses formes de morts-vivants, mais il se concentre surtout sur la manière de les contrôler et de les détruire. Une grande partie du matériel rappelle les aspects sombres des cultes vaudou d'Haïti, et en particulier les rituels en rapport avec les zombies. Il mentionne le dénommé « Code Nyhargo », un sortilège puissant à écrire à la craie bleue et verte sur un mur ; cependant, à aucun endroit il n'est décrit.

Les lecteurs peuvent développer une tendance à la nécrophobie et un trouble mental qui s'exprime par une peur des êtres morts.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 2
Occultisme : 3
Sortilèges : *Requiem de Nyhargo*, Résurrection inversée*, L'Avatar Noir, Créer une Poudre Anti-Zombie*
* = *Nouveau sortilège*

Of Wondrous Intelligences (de l'intelligence supérieure)

Il s'agit d'un récit de voyage de l'Anglais James Woodville du milieu du XVIIe siècle. Cet ouvrage est paru à Londres en 1890 et a été écrit en langue anglaise. L'auteur se vante dans celui-ci de tous les faits héroïques possibles et fait l'étalage par le menu de sa vie sexuelle perverse. Néanmoins, les personnes intéressées par les domaines ethniques et culturels n'y trouveront pas seulement des descriptions très précises des paysages et de la culture originelle des aborigènes mais également des représentations de monuments étranges et de reliques singulières qui semblent être sortis tout droit de son imagination fertile. Pourtant, les connaisseurs du Mythe reconnaîtront une description très détaillée des créatures et de la culture de Yith, à tel point qu'ils devront se rendre à l'évidence, Woodville a dû séjourner dans le passé. L'auteur lui-même, délibérément ou non, est à peine conscient de la portée de ses découvertes et utilise souvent ses descriptions pour revenir souvent à ses fantaisies sexuelles.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

The People of the Monolith (le peuple du monolithe)

« Des êtres des temps anciens guettent encore, il paraît,
Dans le vide et les coins oubliés de ce monde,
Et toujours et encore des portails restent ouverts certaines nuits
La couvée des enfers. »

Ce livre peu épais contient un recueil de poèmes d'un poète américain de la *décadence*, Justin Geoffrey. Une édition en 1 200 exemplaires fut publiée par Erebus Press à Monmouth, dans l'Illinois, en 1926, dans un format 10 cm x 17,2 cm, relié avec du Buckram incarnadin. Après un démarrage lent des ventes, les nouvelles concernant l'aliénation d'esprit puis la mort du poète conduisirent rapidement à l'épuisement des stocks.

Cette pièce de collection était déjà négociée dans les années 1920 jusqu'à 10 dollars lorsque l'ouvrage était en bon état. Déjà en 1924, Geoffrey aurait fait imprimer une édition limitée de 20 exemplaires à compte d'auteur reliés en peau de Cthonien. Si cette édition existe vraiment elle serait bien entendu d'une valeur beaucoup plus importante.

Outre le grandiose « The People of the Monolith » (le peuple des monolithes) qui donne son titre au livre, le recueil comprend « Out of the Old Land » (hors du vieux

pays), « Dark Desires » (sombres désirs), « Star Beast » (la bête des étoiles) et l'effrayant « Strutter in Darkness » (matamore dans l'obscurité).
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : jours
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Idée de scénario

Ce scénario doit se jouer entre la publication de *People of the Monolith* en 1924 et la mort de Geoffrey en 1926. L'un des personnages ayant par exemple des ancêtres hongrois se retrouve dans une librairie locale sur un vieux zinc, à tenir entre ses mains un exemplaire de cet ouvrage. Même s'il ne l'observe que brièvement, il est ensuite hanté par des rêves de monolithes noirs sur lequel se tient une créature bouffie, à laquelle des cultistes fous amènent des victimes sacrificielles. Avec le temps, il arrive à décrypter quelques mots en hongrois dans ce charabia et à entendre le nom de ce monstre, *Gol-goroth* (voir le *Malleus Monstrorum)*. Geoffrey ne parle-t-il pas dans son livre d'une pierre noire ?
Geoffrey peut être déniché dans un asile de l'Illinois et informer le personnage de l'emplacement de la pierre noire en Hongrie. Il transmet ces informations d'autant plus à contrecœur que cela attire sur lui la fureur de *Gol-goroth* et déclenche des rêves semblables à ceux de l'aventurier. Celui-ci doit entreprendre un voyage en Hongrie avec ses amis et se livrer sur la pierre noire à un rituel que l'on peut trouver entre les lignes du poème *People of the Monolith*. Geoffrey est trop faible pour les suivre dans ce périple et il finit par se (faire ?) tuer, car il sait qu'il ne pourra pas échapper d'une autre manière aux griffes de *Gol-goroth*.

Praesidia Finium

Cet ouvrage fut écrit en 183 après J.-C. par Lollius Urbicus. C'était un savant romain qui vivait sur une île britannique à proximité de l'actuelle York. Certains scientifiques pensent que l'auteur est le gouverneur romain Q. Lollius Urbicus, mais l'occultiste Titus Crow affirme cependant qu'il s'agit de deux personnes différentes.
L'original est écrit sur du parchemin dont il reste deux exemplaires en plus ou moins bon état. Les plus complets sont conservés au Wharby Museum et à l'université de Miskatonic. Vers 1700, une traduction en anglais a été publiée à Londres sous le titre « Frontier Garrison » (garnison de frontière).
Des rapports d'événements mystérieux sont faits lors de l'occupation de la Bretagne par les Romains, entre autres la victoire sur un être ailé sans visage, connu sous le nom de Yegg-ha, près du mur d'Hadrien (où plus de 50 soldats périrent). On peut lire plus loin la description d'une explosion près de la maison d'Urbicus.

Praesidia Finium

183 après J.-C., de Lollius Urbicus, en latin.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : jours
Mythe : 2
SAN : 3
Sortilèges : aucun.

Frontier Garrison

Vers 1700 en anglais
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 2
Sortilèges : aucun.

Prognosticatio in Latino

Avec cet ouvrage en latin, Johannes Lichtenberger a écrit un livre qui compte parmi les ouvrages de divination les plus cités de la fin du Moyen âge. Il considérait, comme on dit dans le lexique moderne de la magie, les étoiles et les puissances qui selon son point de vue y vivent, très personnifiées et démoniaques. Tout Gardien de Cthulhu saura comment Lichtenberger parvint à cette conclusion. Ses prophéties parurent en 1488 et Lichtenberger se rapporte dans ces nombreuses affirmations aux temps modernes, indicant de façon très dissimulée l'arrivée de choses mortes, dormant en attendant leur retour.
Le livre fut publié en 1620 en allemand également.



Original en latin (manuscrit, vers 1400)

Il est à présent presque impossible de trouver l'original manuscrit; seuls quelques exemplaires existent encore et se trouvent dans un état extrêmement délabré.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : *Contacter une Divinité/Cthulhu.*

Parchemin en latin (imprimé, env. 1530)

À l'époque de la Réforme, le livre est paru pour la première fois en édition imprimée, qui fut un peu condensée par rapport à l'original manuscrit. Marthin Luther écrivit une préface à cette édition, dans laquelle il parle de l'utilité et de la satisfaction des pronostics contenus.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaine
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun.



Frontier Garrison, 2003, vendu aux enchères de Christie's à Sydney.

Traduction allemande (imprimée, 1620)

La traduction allemande repose sur l'édition imprimée latine et est très édulcorée au niveau du contenu. Le titre de l'ouvrage a été conservé dans l'édition allemande. Ce livre imprimé est relativement répandu chez les bouquinistes. Celui qui ne connaît rien concernant le Mythe trouvera cette œuvre très plaisante.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 0
Sortilèges : aucun.

Revelations of Hali

Il s'agit ici des révélations du prophète tristement célèbre Hali, retranscrit dans une langue compréhensible par le médium E.S Bayrolles. Les textes comprennent des nouvelles étranges, des prophéties farfelues et des visions horrifiantes, la plupart du temps en relation avec Hastur. Les représentations peuvent pousser le lecteur à se pencher un peu plus sur Hastur et tomber ainsi sous son emprise.

Édition originale

Cette édition imprimée à Londres par une petite maison d'édition est considérée comme disparue.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaine
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : *Détecter les Dangers*, Peau d'Acier.*
** = nouveau sortilège*

L'édition de Golden Goblin

L'ouvrage fut réédité en 1913 par la Golden Goblin Press de New York, en 1 000 exemplaires, dotés d'une illustration pour le titre en noir et jaune clair. Il est possible de le trouver dans des bibliothèques. Comme tous les écrits publiés par la Golden Goblin Press, celui-ci est retravaillé presque imperceptiblement et édulcoré.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 0
Sortilèges : aucun

Scherben aus der Vergangenheit (éclats du passé)

Nouvelle biographique de Dietrich Hermannn van Feuden, Hambourg 1913. Ce sont les contemplations de l'histoire de la vie d'un occultiste scientifique, sans ornements et de mauvaise qualité.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Soul of Chaos (âme du chaos)

Le monde est une minuscule île dans la sombre mer ondoyante de l'infini, et tout autour de nous tourbillonnent des horreurs. Autour de nous ? Au milieu de nous est peut-être le meilleur terme. Je le sais car dans mes rêves je les ai vues, et il y a plus de choses dans ce monde qu'un esprit sain puisse appréhender, ou même espérer.

Edgar Gordon, 1925.

C'est le deuxième roman d'Edgar Gordon, un fantastique écrivain des années 1920, et il s'agit de son œuvre la plus connue et la plus effrayante. Les récits de Gordon concernant les êtres fantomatiques et les paysages étranges n'étaient pas du goût de tout le monde, mais parmi les partisans de la littérature grotesque il avait la réputation d'un jeune talent prometteur. Affirmant que toutes les idées de ses narrations provenaient de ses rêves, il fit la une des journaux. Après s'être soumis lui-même à un exil de plusieurs mois, il disparut et son absence fut à peine remarquée par le public : un ami voulut lui rendre visite mais trouva sa maison vide. Après cela, on ne vit ni n'entendit plus parler d'Edgar Gordon.
La vraie raison de la disparition et des récits effroyables d'Edgar résidait dans ses rêves extraordinaires. Gordon était un rêveur expérimenté qui parcourait les Contrées du Rêve et voyageait parfois par ce monde mythique, dans des royaumes et des niveaux de soi incompréhensibles pour l'esprit fragile du simple mortel. Lors de l'un de ces voyages dans ces lointains paysages, Edgar Gordon rencontra Nyarlathotep dans l'une de ses mille formes, celle du Démon Noir (pour plus de détail, voir le *Malleus Monstrorum*). Ce démon à l'aspect de sanglier réussit à convaincre Gordon qu'il n'était en aucun cas malveillant mais une intelligence supérieure extraterrestre qui souhaitait communiquer avec certains humains choisis avec soin. Malheureusement, Gordon ne parvint pas dans son rêve à découvrir la vraie raison de la prise de contact du démon ; le destin de sa vie et de son âme fut scellé bien avant.

Soul of Chaos

Cet ouvrage parle d'un monde invisible qui coïncide avec le monde dans lequel vit l'humanité. Dans l'histoire de Gordon, les Contrées du Rêve et les rêves en général jouent un rôle important. Certes, il est formulé comme un roman, mais divers éléments du Mythe y sont traités. Celui qui possède au moins 1 point en *Mythe de Cthulhu*, peut alors réfléchir en consé-

quence, augmenter ses connaissances du Mythe, et ainsi perdre des points de SAN. Dans les déclarations du protagoniste se trouve une force magique grâce à laquelle il est possible d'entrer en contact en rêve avec le Démon Noir. Ce sortilège ne peut pas être appris ou appliqué comme les autres ; en effet, l'aspect inconscient (rêve) de la personnalité du lecteur s'en rapprochera et se tournera vers lui sans que la personnalité consciente (éveillée) de celui-ci ne le remarque. La victime naïve peut alors prendre contact avec le Démon Noir pendant son sommeil sans l'avoir souhaité consciemment. Il scelle ainsi son destin sans le vouloir. Celui qui lit *Soul of Chaos* et réussit son jet de *Mythe de Cthulhu* et *Rêver* prendra contact avec le Démon Noir à la prochaine occasion pendant son sommeil.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 2
SAN : 3
Sortilèges *:* aucun

Thaumaturgical Prodigies in the New-England Canaan (prodiges thaumaturgiques à Canaan en Nouvelle Angleterre)

« Si certains sont choqués que la Nouvelle Angleterre, une contrée de grande piété comme j'en connais peu, soit autant troublée par les sorcières, je dis qu'il n'y a là nul prodige. Où le diable souhaiterait-il le plus faire ses assauts qu'en ce lieu où il est le plus exécré ? »

Révérend Ward Phillips, 1788

Ce livre fut écrit en 1788 par le révérend Ward Phillips, pasteur de l'église baptiste d'Arkham dans le Massachusetts. C'est un traité sur les activités blasphématoires des sorcières, des sorciers, des chamans indiens et autres personnes obscures de la Nouvelle Angleterre de l'époque coloniale. Des sorcelleries effroyables, des déformations à la naissance et des légendes indiennes innommables y sont décrites avec force détails. Phillips se consacre tout particulièrement aux événements qui se seraient produits vers la fin du XVIIe siècle dans les bois de Billington à proximité d'Arkham.

Deux éditions

La première édition parut en 1789 en peu d'exemplaires, dans une écriture à imitation gothique et avec d'innombrables erreurs typographiques sous le titre *Thaumaturgical Prodigies in the New-England Canaan* (prodiges thaumaturgiques à Canaan en Nouvelle Angleterre). En 1801, une deuxième édition améliorée fut publiée à Boston sous un titre bien plus complet. Cette deuxième édition est très répandue et peut être trouvée dans les librairies et les bibliothèques des communautés historiques de Nouvelle Angleterre. Malgré la mauvaise qualité d'impression, c'est la première édition que les collectionneurs sont prêts à acquérir pour des sommes élevées. Dans les années 1920, un exemplaire signé fut négocié à 35 dollars. Si l'on omet l'impression et la correction, les deux éditions sont identiques.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Occultisme : 1
Histoire : 1
Sortilèges *:* aucun

Exemplaire commenté

Un exemplaire particulièrement intéressant de ce livre se trouverait en possession d'un descendant de l'auteur, le commerçant Whipple Phillips de Providence, Rhode Island. Cet exemplaire contient des annotations et corrections de l'auteur desquelles ressortent les thèmes qu'il avait considérés comme de simples légendes lors de la mise à l'impression et qui se sont révélés être l'effroyable réalité.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 3
Histoire : 1
Occultisme : 1
Sortilèges *: Signe des Anciens, Contacter Narlato (Contacter une Divinité/Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Contacter une Divinité/Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Contacter une Divinité/Yog-Sothoth), Appeler/Congédier Ithaka (Appeler/Congédier Ithaqua).* Ces sortilèges ne sont présents que dans ce seul exemplaire, où ils sont consignés dans les pattes de mouche du révérend Phillips.

Rituels toscans

Ce livre dont l'auteur est inconnu est écrit en latin ; il décrit les rites du Grand Ancien Summanus. Le titre indique déjà qu'il pourrait provenir de Toscane, en Italie. Une copie de cet ouvrage est conservée au British Museum de Londres.

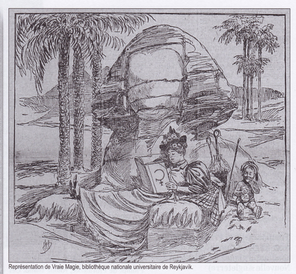
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges *:* aucun.

Thaumaturgical Prodigies, bibliothèque nationale de Prague.

Révérend Ward Phillips (1767-1811)

À la fin du XVIIIème et au début du XIXe siècle, Phillips était le pasteur de la deuxième paroisse d'Arkham (puis première baptiste). Il avait étudié à Harvard et était un savant bien considéré dans sa communauté. Ses *Thaumaturgical Prodigies* devaient contribuer à une représentation objective de l'hystérie de la chasse aux sorcières qui eut court en Nouvelle Angleterre vers la fin du XVIIe siècle.

Peu après la première édition du livre, un étranger arriva à Arkham, un Anglais, qui avait hérité des possessions de Billington pendant longtemps inutilisées. Il se scandalisa de la mention du nom de son aïeul dans la deuxième édition de 1801 et initia un débat épistolaire dans l'*Arkham Gazette* qui dura plusieurs années. Lorsque les rumeurs concernant les bruits étranges dans les environs de la propriété de Billington parvinrent aux oreilles de Phillips, celui-ci rendit visite au nouveau venu en 1807, accompagné du rédacteur John Druven. Peu après, Druven disparut sans laisser de traces et Phillips affirma jusqu'à la fin de sa vie ne pas se souvenir de cette visite. Quoi qu'il en soit, il commença alors à rassembler tous les exemplaires de son livre sur lesquels il put mettre la main et à les brûler. Ce comportement singulier fut tout sauf profitable à sa réputation dans la communauté et il partit rapidement pour l'Ohio, où il mourut quelques années plus tard.



Représentation de Vraie Magie, bibliothèque nationale universitaire de Reykjavík.

Vraie Magie

« Le lecteur pourrait ne prêter aucune attention à la signification de mes paroles. Celui qui recherche des secrets qui ne sont pas pour les humains devra également être prêt à en payer le prix. »

Theophilus Wenn, XVIIe siècle

Ce livre fut pendant longtemps une rumeur. Rien que le nom de son auteur, Theophilus Wenn, est considéré comme un pseudonyme. Il n'existe plus qu'un seul exemplaire de cet ouvrage qui n'a pas été vu depuis le début du XIXe siècle. D'après la description qui en est faite, il s'agit d'un petit manuscrit friable relié à la main.

Il fut désigné comme une « vraie encyclopédie de l'œuvre du Diable » et traite un grand nombre de thèmes arcaniques, dont l'enchantement et la possession, le vampirisme, les goules, la démonologie, la sorcellerie, la lycanthropie, les rituels d'holocaustes et les sacrifices humains.

Complexité : Complexe (90 %)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 4
Occultisme : 4
Sortilèges : *Discuter avec l'obscur* (Appeler/Congédier [Nyogtha]), *Invoquer l'Unique* (Invoquer/Contrôler le démon*), *Invoquer des Ailés* (Invoquer/Contrôler un Byakhee), *Invoquer l'esprit des airs* (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire).
**= nouveau sortilège*

Autres répercussions et effets secondaires

Si un morceau de papier est utilisé comme marque-page lors de la lecture de *Vraie Magie*, il paraîtrait que ce qui y est inscrit, personne ou chose, subit des dommages. Les personnages ne doivent bien sûr jamais l'apprendre, mais si cela devait être le cas, cela ne fonctionnerait qu'une seule fois.

The Tunneler Below

Éclairés par la lumière que l'humanité voyait, s'élevaient
bien en dessous de nos gouffres les plus profonds, les sommets de leurs tours.
Le vers seul, sans osciller, errait entre
la lumière de notre jour et ses halls aux arches recouvertes par les vagues.

Georg Reuter Fischer, « Sea Tombs » (tombes de la mer), 1936.

Ce recueil de poèmes est le seul ouvrage publié par Georg Reuter Fischer, un jeune homme de Vulture's Roost, en Californie. L'œuvre ne se vendit pas si mal et obtint même des critiques positives. Le jeune Fischer reconnut ouvertement la grande influence que *Azathoth et Autres Poèmes* d'Edward Pickman Derby avait sur sa création. Tout comme Derby, Fischer abordait dans ses poèmes l'obscurité et le fantastique, bien que le « fouisseur », malgré le titre apparemment lié à la terre traite principalement des horreurs de la mer. Et ce fut la terre qui devait conduire Fischer à la mort. En 1937, un petit tremblement de terre se produisit

près de la propriété des Fischer et détruisit totalement le bâtiment. Le jeune auteur se trouvait à ce moment dans la cave de la maison et décéda lors de ce tragique accident. Le lien entre les influences qui paraissaient dans les poèmes de Fischer et l'écroulement de sa maison est une race effroyable de vers ailés, connus sous le nom de « fouisseurs des tréfonds ».

Le livre comprend de nombreux poèmes qui couvrent un large pan du Mythe. Ils traitent cependant principalement de Cthulhu et autres horreurs liées à l'eau. Deux des histoires les plus connues parmi eux sont « The Green Deeps » (les profondeurs vertes) et « See Tombs » (tombes de la mer), qui parlent tous deux des cauchemars des profondeurs maritimes. « The Tunneler Below » qui donne son titre au livre mentionne les grotesques vers ailés qui furent fatals à l'auteur.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Mythe : 2
SAN : 3
Sortilèges : aucun

Autres répercussions et effets secondaires

Celui qui lit le poème « The Tunneler Below » et possède au moins un point en *Mythe de Cthulhu* pourrait aborder en détail la représentation des vers ailés. Certains humains commencent même à rêver de ces vers et provoquent ainsi leur intérêt. Cette probabilité est liée à la compétence en *Mythe de Cthulhu*.

Les fouisseurs des tréfonds, une race inférieure indépendante

« *C'était des vers, de la longueur d'un homme et du diamètre d'une cuisse, de forme cylindrique et se finissant comme un moignon. Ils avaient des pattes sur l'ensemble de leur corps, comme les mille-pattes, dotées de minuscules paires d'ailes, transparentes comme celles des mouches. Celles-ci étaient sans cesse en mouvement et provoquaient un perpétuel bourdonnement inoubliablement maléfique. Ils n'avaient pas d'yeux, la fin de leur tête n'était reconnaissable qu'à leur gueule ronde remplie de dents triangulaires semblables à celles d'un requin.* »

Fritz Leiber, *Ceux des Profondeurs* (titre original : *The Terror from the Depths*, 1976)

Les fouisseurs des tréfonds seront nommés ainsi car aucun autre nom nous a été transmis. Cette race mystérieuse dont on fait rarement la rencontre dispose de forces psychiques et en particulier d'un type puissant de télépathie qui leur permet de communiquer avec toute sorte d'êtres vivants. Cette capacité permet aux fouisseurs d'entrer dans les rêves, de voler les pensées et les souvenirs de victimes récalcitrantes et même d'échanger avec des esprits éteints depuis fort longtemps. Cette télépathie leur sert à satisfaire leur avidité insatiable concernant les connaissances du Mythe. Ils se sentent attiré par tous les aspects du Mythe : ils se rassemblent sous de puissantes sources de forces mystiques et d'énergie psychique, ainsi que sous ces lieux de notre Terre qui sont le plus imprégnés par les extraterrestres.

Les fouisseurs vivent dans un réseau de grottes et de tunnels qui s'étend dans le monde entier et qui plonge bien plus loin que le fond des océans. Sous R'lyeh l'engloutie, il existe un grand lieu de rassemblement où ils s'ébaudissent des rêves de mort suprasensibles du grand Cthulhu et de ses adeptes.

Attaques : tant qu'ils ne sont pas provoqués, les fouisseurs des tréfonds ne sont en principe pas hostiles. S'ils se sentent perturbés, l'une de leurs tactiques favorites est de creuser un enchevêtrement de tunnels sous la maison du perturbateur jusqu'à ce que la terre cède et que le bâtiment s'effondre. En cas de rencontre face à face, le fouisseur attaquera avec sa gueule menaçante pleine de dents requinesques. Bien plus dangereux néanmoins est un aspect sur lequel le fouisseur lui-même n'a aucun contrôle, un produit dérivé de sa présence et de ses forces psychiques incroyables. Tous les fouisseurs sont en contact permanent les uns avec les autres par télépathie et échangent leurs connaissances, leurs idées et leur savoir concernant le Mythe. De même, lorsque des humains se trouvent à proximité de plusieurs d'entre eux, ils peuvent recevoir des messages de leur part pour les plus sensibles sans en avoir vraiment conscience. La malheureuse cible souffre alors dans ce cas de rêves extrêmement trépidants, commence éventuellement à devenir somnambule sans avoir présenté de tendances auparavant, et peut finalement se mettre à entendre des murmures toute la journée, lui susurrant les secrets du Mythe. Un humain qui participe ainsi à la communication télépathique des fouisseurs perd chaque semaine 1D4 de SAN et gagne 1 % en *Mythe de Cthulhu*. Au bout de (20 POU) mois, il fait toujours ces rêves et entend les voix en continu. À partir de ce moment il perd quotidiennement 1D6 de SAN et gagne 3 % en *Mythe de Cthulhu*. Cet état ne prend fin qu'à la mort de l'humain, s'il sombre dans la folie ou est chassé de quelque manière que ce soit par les fouisseurs. Lorsque sa participation à la communication télépathique est involontaire, il peut alléger ses souffrances un tant soit peu en déménageant. Dans le cas contraire, il n'existe aucun lieu dans ce monde qui pourrait lui offrir du répit.

Uralte Schrecken (horreurs ancestrales)

Impression à compte d'auteur du comte de Könnenberg passant inaperçu, paru en allemand au XIXe siècle. Ce petit livre relate principalement de façon interminable le voyage que le comte a entrepris en Afrique. Si son intérêt fut tout d'abord porté vers les

Les fouisseurs des tréfonds

Attribut	*Jet*	*Moyenne*
FOR	3D6+616-17	
CON	3D6+12	22-23
DEX	3D6	10-11
INT	3D6+6	16-17
POU	6D6+12	33
TAI	2D6	7

Déplacement : 4/2 en creusant
Points de vie : 16-17
Impact moyen : +1D4

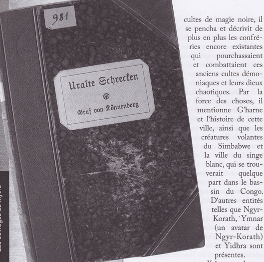
Compétences
Transmettre les connaissances du Mythe 70 %
Communication télépathique (automatique)
Hanter les rêves 70 %

Attaque
• Morsure 80 %
Dégâts 2D6+imp.

Armure : les attaques et armes normales non magiques ne font que la moitié des dommages (arrondi). Si un fouisseur des tréfonds est blessé, il régénère par round 2 points de vie mais meurt aussitôt s'il atteint 0.

- **Sortilège :** chaque fouisseur dispose de 2D4 de sortilèges à la discrétion du Gardien.

- **Perte de SAN :** la vue d'un fouisseur des tréfonds coûte 2/1D10 de SAN.



Uralte Schrecken,
Université Humboldt, Berlin

cultes de magie noire, il se pencha et décrivit de plus en plus les confréries encore existantes qui pourchassaient et combattaient ces anciens cultes démoniaques et leurs dieux chaotiques. Par la force des choses, il mentionne G'harne et l'histoire de cette ville, ainsi que les créatures volantes du Simbabwe et la ville du singe blanc, qui se trouverait quelque part dans le bassin du Congo. D'autres entités telles que Ngyr-Korath, `Ymnar (un avatar de Ngyr-Korath) et Yidhra sont présentes. Könnenberg aborde d'autres cultures et parvient à la conclusion qu'il existe dans le monde entier certaines convergences avec les mythes des peuples et qu'il les a tracées jusqu'à quelque chose qu'il nomme « Mlandoth ». Qui, quoi ou où est Mlandoth, Könnenberg ne le dit pas. Il affirme seulement que Ngyr-Korath serait une manifestation de ce quelque chose et `Ymnar son avatar, qui circule parmi les humains. En raison de ces thèses principalement, les lecteurs, et parmi eux les scientifiques de renom, ont pu considérer ce livre de manière peu indulgente. Celui qui lit cet ouvrage est persuadé pendant quelques jours au minimum que les créatures du Mythe telles que les Cthoniens peuvent vraiment exister. Le Gardien doit décider de l'impact sur son humeur mais observer que tous les effets mentionnés ici ne conduisent pas ses joueurs à la folie et ne requièrent aucun jet de dé.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 3
SAN : 4
Anthropologie : 2
Occultisme : 1
Sortilèges : *Découvrir l'Invisible**
** = nouveau sortilège*

Les fragments de Vishakapatam

L'origine exacte, l'auteur et la date de ces fines tablettes de bois recouvertes de signes mystérieux dorés et rouge sang sont totalement inconnus. Certains indices mentionnent qu'il y aurait eu jadis 999 tablettes de cette sorte, mais que seules 67 d'entre elles sont à présent recensées et conservées. Écrites dans la plus ancienne forme du sanscrit, elles ne sont compréhensibles que par des spécialistes, ce qui est peut-être mieux pour la santé mentale générale. Les tablettes traitent des dieux et des sept royaumes mythiques qui existeraient toujours quelque part, reclus dans l'Himalaya. Les tablettes restantes décrivent en détail les esprits démoniaques, dont le rapport au Mythe saute aux yeux avertis des connaisseurs, et concernent les formes liées au froid de Nyarlathotep.
À l'origine, les tablettes devaient se trouver dans les caves sombres de Lhassa, mais elles furent volées dans les années 1920 sur l'ordre d'un certain Davies. Les trésors ancestraux ainsi confiés à l'université de Miskatonic ne sont par conséquent peut-être pas les seuls fragments restants. Il est possible qu'il en reste dans les catacombes de la ville du temple ou qu'ils aient été vendus ailleurs par le voleur engagé par ce collectionneur tout aussi fanatique que criminel. Les connaisseurs des fragments pensent cependant qu'il serait mieux pour l'humanité que ces reliques ancestrales restent oubliées.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : mois
Mythe : 6
SAN : 5
Sortilèges : aucun.

Visions de Yaddith

Depuis des éons, d'innombrables éons,
les immenses Dholes demeurent sous nos pieds,
dans des grottes nauséabondes ils se nourrissent
et se développent,
puissants et enflés dans des proportions énormes…

Ariel Prescott, « The Fumblers at the Gate » (les empotés à la porte), 1927.

Ce fin recueil de poèmes a été écrit de la main d'une jeune femme presque inconnue, Arielle Prescott. Elle écrivit ses poèmes vraisemblablement peu de temps avant sa mort prématurée et mystérieuse, lorsqu'elle passa quelque temps au sanatorium d'Oakdeene. Son manuscrit fut transmis on ne sait comment à la maison d'édition londonienne Charnel House, qui le publia en 1927. Pendant quelque temps, ce livre fut très apprécié parmi les occultistes et certains étudiants excentriques de l'université de Cambridge. Cependant, cette célébrité limitée ne dura pas longtemps, car la famille aisée de l'auteur mit le prix pour racheter et faire disparaître l'édition dans sa quasi-totalité.
Les poèmes de l'ouvrage tirent leur inspiration des rêves d'Ariel Prescott. Malgré leur caractère relativement succinct, ils traitent de nombreux aspects du Mythe. La majeure

partie d'entre eux relate les derniers jours d'un monde extraterrestre nommé Yaddith. Elle raconte ce qui se produisit pour les habitants de Yaddith une fois que leur monde eut été détruit par des Dholes géants qui vivaient sous la surface de leur planète. Dans ce recueil, on trouve entre autres « Dreams In The Dark » (rêves dans l'obscurité), « The Peril From Below » (menace souterraine), « The Mage Nzoorka » (le mage Nzoorka), « The Return to Yaddith » (retour vers Yaddith).
Complexité : Facile (20 %)
Durée : heures
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : aucun.

Autres répercussions et effets secondaires

Comme nous l'avons vu plus haut, ce recueil concerne les habitants de Yaddith appelés également Nug-Soth (vous trouverez plus de détails les concernant dans le *Malleus Monstrorum*) et les Dholes ; un thème qui fut donc laissé de côté par de nombreux autres ouvrages du Mythe. Si l'on cherche délibérément des informations spécifiques sur ces deux sortes de créatures extraterrestres, on aura alors 30 % de chance de les trouver dans les *Visions de Yaddith*.

Vitulus Aureus

Ce livre écrit en latin par Johannes Fridericus Helvetius en 1664, est resté en bon état et est richement illustré.
Ce petit ouvrage de peu d'apparence, dont l'écriture n'est pas seulement défraîchie mais ausi sans aucun accent ni majuscule relate une biographie dans le domaine de l'alchimie. Il n'aurait rien de remarquable s'il ne comprenait pas des récits de visites de la Mer Morte, où l'auteur apprit d'un culte secret du feu comment créer de l'or, c'est tout du moins ce qu'il affirme. L'auteur croit en une chose sans nom de l'obscurité, vénérée par ce cule et dont les insignes auraient été farouchement protégées dans un temple souterrain. Dans un passage du livre, l'auteur affirme que ce serait le Veau d'Or.
À l'origine fanatiquement opposé à l'alchimie, Helvetius en devint au cours de sa vie un défenseur tout aussi fanatique. D'après son récit biographique, la raison de ce revirement est la visite du culte de la Mer Morte, où il aurait appris à transformer le plomb en or.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Anthropologie *: 2*
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Comment servir le vivant

Il s'agit d'un manuscrit datant du Moyen Âge, écrit dans un mélange de moyen anglais, de frisien ancien et de bas-allemand moyen. Il ne peut être compris que par quelqu'un possédant les connaissances linguistiques correspondantes. Il traite de la vénération de Y'golonac. Les auteurs de cet écrit singulier sont restés totalement inconnus. On peut supposer qu'il ne s'agit que de documents privés de quelque prêtre cultuel honorant des forces obscures. Il doit cependant sembler plus qu'étrange en effet que des copies soient découvertes dans divers lieux d'Angleterre et d'Amérique, là où le frisien ne devait pas du tout être présent à l'époque en question.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 3
Sortilèges : aucun.



Vitulus Aureus,
collection Fargas, Portugal.

Worshippers of the Devil in the New World (adorateurs du diable dans le nouveau monde)

Il s'agit d'un traité sur les superstitions, les rites autochtones et la culture des premiers habitants d'Amérique, écrit par l'Américain Nathan McAllister. Ce livre sans illustrations et relié de couleur rouge brun est paru en anglais en 1905 à Boston. Il se limite à une représentation de l'époque contemporaine à l'écriture et ne se penche pas sur les développements historiques ou culturels. Ainsi, l'ouvrage est un mélange de faits et de croyances modernes, une sorte de documentaire. Il est écrit de façon confuse et peu claire, et le lire est une vraie torture. On peut le trouver dans des bouquineries.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mythe : 2
SAN : 4
Anthropologie : 3
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.



Ami, toi qui tiens à présent cette lettre dans tes mains, curieux, laisse-moi te dire qu'il ne me plaît pas que tu la lises et ce que tu lis ne va pas plus te plaire, mais tu n'es pas obligé de la lire et n'en as pas besoin, n'est-ce pas ? C'est terrible, tu pourrais pâtir de la lecture de cette lettre et je ne suis pas en mesure de t'empêcher de le faire, car tu ne la liras que lorsque tu m'auras vaincu. Tu ne peux me vaincre que si tu élimines ce qui me reste de vie, ce qui à son tour ne va pas dans mon sens, car même si je ne vis plus, je m'aime encore bien assez pour prendre des précautions, de sorte que tu ne me survives pas assez longtemps pour jouir de ce qui ne t'est pas destiné, mais qui n'est destiné qu'à moi.

Aimes-tu les petits singes ? Je suis sûr que tu les aimes et tu vas tout mettre en œuvre pour transformer tes compagnons en singes. Bien sûr, tu pourrais essayer sur moi mais je ne suis plus en vie. C'est d'ailleurs étonnant la part d'animal qu'un homme ou une femme peut cacher.

Les hommes... oh, je pourrais en dire long mais mes récits ne seraient pas d'un grand intérêt pour toi, n'est-ce pas ? Il est également possible qu'un adorable petit animal se cache en toi, mais comment pourrais-je savoir ce que tu as été dans le passé ? Oui, le rite... veux-tu vraiment le connaître ? Es-tu sûr que je ne veuille pas me venger de toi ? Essaye donc tout simplement. Dessine l'un des deux symboles dans l'air te faisant face. Mais lequel ?

Tu vis encore et n'en es que plus curieux. Je crains, mon cher ami, qu'un jour, c'en soit fini de toi. Personne ne t'a jamais dit que tu pourrais être un peu trop curieux ? Tu disposes cependant toujours d'une bonne constitution et tu n'es pas l'une de ces montagnes de viande mourante que je vis si souvent devant moi. Peux-tu t'imaginer la manière dont des personnalités très estimées dont tu n'aurais jamais cru qu'elles en fussent capables, se prosterner ainsi, pantelantes et sans volonté ? Ce n'est pas une vision agréable mon ami.

Te sens-tu fatigué et empli de sombres pensées ? Remarques-tu que tu te refroidis de l'intérieur et que ton âme s'envole peu à peu ? Les lettres disparaissent-elles devant tes yeux, de sorte que tu as des difficultés à lire ? Tu devras admettre que c'est un moyen très avantageux d'affaiblir un adversaire, n'est-ce pas ? C'est regrettable, vraiment, mais je crains que notre discussion prenne bientôt fin.

Au revoir mon ami. Car nous nous reverrons. À mes conditions.

Extrait de : Lettre non adressée, en langue allemande et découverte dans la poche du manteau d'un cultiste.

Les mythes dans les livres et les livres du Mythe

Implications des textes du Mythe dans le jeu de rôle

Tout Gardien ou joueur se demandera un jour pourquoi les livres qui peuvent faire sombrer les lecteurs dans la folie se trouvent dans de nombreuses bibliothèques et présentent dans de nombreux cas une bibliographie historique très précise. Il se demandera bien sûr également pourquoi le savoir de dieux ancestraux, monstrueux et démoniaques a été justement écrit dans des livres. En effet, puisque ceux qui disposaient de ces connaissances ne sont pas de nature humaine, celles-ci ne le sont pas non plus et ne sont pas adaptées à l'esprit humain. À tel point d'ailleurs que celui-ci ne trouve pas d'autre solution que de se réfugier dans la folie, car le fondement de l'humanité serait sinon remis en question. Les textes ne sont en effet pas seulement difficiles à décrypter ou illisibles en raison de leur écriture et symboles secrets, ils ne peuvent tout simplement pas être appréhendés par un humain moyen de l'époque industrielle avec sa compréhension de la science.

Cependant, au sein du jeu, une explication logique peut être trouvée puisque ces livres peu nombreux doivent bien contenir les connaissances mentionnées de façon concentrée. Après tout, elles ont été transmises sur des milliers d'années et ainsi modifiées en permanence. Les chroniqueurs ont peut-être ajouté quelque chose ne se trouvant pas dans le texte d'origine, ou laissé quelque chose de côté car cela ne correspondait pas à leurs objectifs. Peut-être ont-ils également traduit de façon erronée ou laissé des passages de côté car ils ne réussissaient pas à les traduire. On peut en effet douter qu'un moine du Moyen âge traduisant l'un de ces anciens écrits s'en soit tenu à la lettre comme il est commun aujourd'hui. Bien sûr, de nombreuses œuvres fictives du Moyen âge et du début des temps modernes sont à présent au centre des histoires, ce qui est aisément possible et imaginable puisqu'en ce temps-là la magie était bien ancrée dans la vision du monde des humains. Les livres concernant des dieux démoniaques existants troublent et détruisent l'esprit de ceux qui avaient perdu toute croyance en l'existence des esprits démoniaques, l'Homme des temps modernes en d'autres termes, qui s'appuie sur une vision du monde dirigée par les sciences naturelles non remises en cause. Pour les magiciens du Moyen âge, ce ne devait être qu'une question de maîtrise. Comme il l'a été mentionné, il est très facile de trouver des explications à cette contradiction ostensible… Sa circonlocution ne serait pas alors le côté littéraire, les histoires ne seraient pas imbriquées dans le Mythe et on ne pourrait déduire la constatation exacte que des horreurs réelles et insidieuses proviennent plutôt de sa non-description. (Wäre da nicht noch die literarische Seite, wären da nicht die im Mythos angesiedelten Geschichten und die durchaus richtige Feststellung, dass wirklicher, heimlicher Schrecken eher durch seine Nicht-Beschreibung entsteht, seine Umschreibung.) Lovecraft et son cercle d'amis ont joué avec les livres. Robert Bloch développa *Vermis Mysteriis*, Henry Kuttner *Livre de Iod*, Robert E. Howard *Unaussprechtlichen Kulten* et Lovecraft lui-même le plus connus d'entre tous, le *Necronomicon*. Bien qu'ils aient certainement tous des

Certains écrits ne sont pas si facilement déchiffrables…

modèles éloignés, ces livres sont totalement fictifs malgré leurs biographies et bibliographiques étendues. Ils furent échangés par leurs auteurs, inclus dans leurs propres histoires et complétés. Ils n'en demeurent pas moins de pures inventions, ainsi que leur contenu. Lorsqu'un titre implique une histoire bibliographique longue et mystérieuse, cela rend peut-être le livre sombre et plein de mystères mais ne dit rien sur le contenu réel.

Au départ, les histoires mentionnaient peu de livres, et toujours les mêmes. Cependant, au cours de la cinquantaine d'années qui ont vu des auteurs poursuivre le Mythe, d'autres titres se sont ajoutés.

Néanmoins, les livres comprenant des informations sur le Mythe ne sont pas des ouvrages qu'il est possible d'emprunter au coin de la rue pour quelque temps ou de lire comme le journal du matin. On peut même se demander pourquoi des livres apparurent dans les histoires d'origine. En effet, Lovecraft écrivit de nombreuses histoires en relation avec ses rêves. Nombre de fragments qu'il a laissés frisent d'ailleurs une fantasmagorie des plus sombres. Des bibliothèques apparaissent également dans ces histoires ainsi que dans le jeu de rôle. Tout Gardien doit connaître la bibliothèque de *Celaeno*, sur une étoile éloignée, et contenant tout le savoir des peuples perdus. Comment doit-on se la représenter ? Cthulhu assis dans un fauteuil, feuilletant un livre avec ses tentacules ? Des formes de vies démoniaques qui s'enfouissent dans les encyclopédies Meyer ? Il est donc clair que les bibliothèques extraterrestres de Lovecraft sont des archétypes, des représentations d'idées et de choses refoulées et qui pourrissent, dont personne ne souhaite se rappeler, des peurs barricadées dans des pages qui sentent le poivre, des passages innombrables et labyrinthiques emplis de souvenirs désagréables, de la poussière des vœux brûlés qui fait mal. Bien qu'ils apparaissent comme réels dans les narrations, ces livres sont en fait fictifs ; faire abstraction de cela revient à négliger un point important du Mythe.

Mais il ne s'agit pas ici de parler de la littérature en soi mais d'un jeu. Qui ne s'est jamais demandé en tant que lecteur pourquoi tous les personnages présentés se jettent aussi aveuglément à corps perdu dans le malheur ? Pourquoi se lancent-ils sur les traces de livres qu'ils lisent si diligemment alors qu'ils savent qu'un malheureux prédécesseur en est mort dans des circonstances particulièrement effroyables ?

« Dans une sacristie qui s'ouvrait à côté de l'abside, derrière l'autel, Blake découvrit un bureau rongé, puis des étagères qui montaient jusqu'au plafond, chargées de livres moisis qui se désintégraient. Là, pour la première fois, il éprouva un véritable choc d'horreur objective, car les titres de ces livres étaient pour lui révélateurs. Il s'agissait de noirs ouvrages interdits, dont la plupart des gens normaux n'avaient jamais entendu parler ou n'avaient ouï à leur propos que des murmures furtifs et peureux. Ces volumes étaient des dépositaires bannis et redoutés de secrets équivoques et de formules immémoriales qui avaient filtré tout au long des temps, depuis l'époque de la jeunesse de l'homme, et même depuis l'ère obscure, fabuleuse, d'avant la venue de l'homme. Il en avait lui-même lu un grand nombre - une version latine du Necronomicon abhorré, le sinistre Liber Ivonis, l'infâme Culte des goules du comte d'Erlette, les Unaussprechlichen Kulten de von Junzt, le diabolique De Vermis Mysteriis. Mais il y en avait d'autres qu'il ne connaissait que de réputation ou qu'il n'avait jamais même entendu mentionner - les Manuscrits Pnakotiques, le Livre de Dzyan, et un volume qui s'effritait, aux caractères totalement inidentifiables, mais comportant cependant certains symboles et diagrammes susceptibles de donner des frissons à tout homme versé dans l'occultisme et qui les reconnaîtrait. […] Nombre de grands tomes qu'il apercevait sur les étagères le passionnaient de manière indicible et il se sentit tenté de venir les rechercher plus tard. »

Celui qui hantait les ténèbres, H.P. Lovecraft (traduction de Claude Gilbert, titre original : *The Haunter of the Dark*)

Une fois encore : qu'est-ce qui pousse Blake à lire ces livres alors qu'il est persuadé de leur contenu sinistre et effroyable ? Chaque joueur peut répondre lui-même à la question car il devient dans le jeu un acteur et non plus un simple observateur. Il a de plus l'avantage non négligeable de ne pas réellement risquer sa vie. Peut-être est-ce le sombre mystère qui ne se cache pas seulement derrière les contes et transmissions fragmentaires mais également derrière les choses connues de tous les jours qui attisent ainsi la curiosité ? Qu'est-ce qui est mis au jour lorsque la lumière se retire de la surface brillante ?

Ne reste plus qu'à décider si ce qui est décrit dans les narrations et qui reste creux peut être repris tel quel dans le jeu pour que le mystère reste entier et que les « absurdités mal famées » ne se laissent pas lire comme le journal du matin.

Nous revenons ainsi au début, car ce sont les hypothèses des histoires. Le savoir des créatures ancestrales n'est pas de nature humaine et est aussi peu appréhendable que la nature réelle de l'univers lui-même. Ces connaissances sont si sin-

gulières qu'elles peuvent faire sombrer un humain dans la folie. Si elles sont de ce type, il serait peu crédible qu'elles aient été écrites à l'origine dans des livres et de façon transparente. La manière dont elles ont été laissées à la postérité est tout aussi étrange que leur portée. Certaines formes de folie ne sont cependant rien d'autre que des mesures de protection de l'esprit humain. Puisque l'esprit sait en son for intérieur qu'il tente de saisir quelque chose dont il est incapable, la démence est incontournable. Moyennant quoi, une justification suffisante doit être trouvée dans le cadre du jeu pour un effet fatal des livres. Nous proposons par conséquent dans ce volume pour les descriptions des ouvrages du Mythe importants, les effets possibles concrets lors de la lecture.

En ce qui concerne le peu de textes du Mythe, il s'agit vraiment de ceux qu'il est possible de citer sans hésitation aux joueurs. Clairement, il est impossible de retranscrire de façon authentique un vrai livre significatif du Mythe dans une publication de jeu de rôle sous forme d'extrait. Cela ne serait de plus aucunement pertinent car ces livres ne dévoilent leurs horreurs que lorsqu'ils demeurent dans une obscurité mystérieuse. Ce que le cadre d'un jeu de rôle permet cependant, c'est l'éveil de l'*apparence* de ces livres et ce dans l'hypothèse que l'effet du Mythe ne se produit pas directement par le biais d'une ligne ou d'une page mais par l'ensemble. Cela signifie que chaque livre peut présenter des effets secondaires en fonction de la proportion de connaissances du Mythe présente dans les œuvres. L'horreur n'est pas mise en lumière par une page précise mais par la globalité et atteint une profondeur émotionnelle et inexplicable qui entraîne les conséquences présentées.

Représentation des effets des livres du Mythe

Pour les ouvrages importants et connus du Mythe, nous avons associé une description des effets que peut causer leur lecture. Pour toutes les autres œuvres moins importantes, ainsi que toutes celles qui ne sont pas encore connues ou qui ne sont pas présentées en détail ici, nous vous proposons des effets concrets lors de la lecture.

Comprend un niveau faible de connaissances du Mythe

(1 à 3 pour cent en Mythe de Cthulhu)

Les livres sont souvent très embrouillés, tout autant que les affirmations qu'ils contiennent. Le contenu influence grandement l'humeur du lecteur. Lorsque celui-ci se consacre au livre, il est souvent distrait et dépressif. Il se sent également tiraillé. Certes les thèses et théories présentées dans ces livres contredisent beaucoup trop ses propres convictions mais il voit bien que des vérités désagréables et qu'il ne peut pas cerner sont dissimulées ici.

Comprend un niveau moyen de connaissances du Mythe

(4 à 7 pour cent en Mythe de Cthulhu)

La proportion du Mythe est ici aussi plutôt indirecte et s'apparente à l'effet des types de livres ci-dessus. Cependant, le livre tient le lecteur littéralement entre ses griffes. Il ne pense qu'à lui et à ce qu'il y a lu et s'immerge totalement dans l'ambiance et les images que le livre a fait jaillir en lui. En son for intérieur, il est persuadé que le monde va disparaître et que tout est insensé. Il doute peut-être même de l'existence des sentiments positifs et considère l'amour et l'amitié comme des illusions humaines.

Comprend un niveau élevé de connaissances du Mythe

(8 à 9 pour cent en Mythe de Cthulhu)

Les dépressions et la conviction que la Terre et lui-même ne valent rien submergent presque le lecteur. Il pense devenir fou car il commence à entendre des voix qui lui parlent depuis le livre. Il voit partout, cachés derrière des masques, les silhouettes correspondant à ce qu'il a lu. Il ressent même peut-être que ce qu'il lit s'immisce en lui et le ronge de plus en plus, telle une gangrène purulente, mais il ne réussit pas à stopper sa lecture. Les couleurs du monde se modifient et il souffre en permanence de troubles de la vision, de maux de tête et autres symptômes.

Comprend un niveau très élevé de connaissances du Mythe

(10 pour cent et plus en Mythe de Cthulhu)

Au cours des semaines, le lecteur arrive de moins en moins à différencier les illusions de la réalité telle qu'il la connaît et considère cette dernière de plus en plus comme une illusion. Dans le même temps, il constate qu'il existe quelque part hors de sa conscience quelque chose qui influence sa vie. En effet, il lui arrive des infortunes dont il arrive cependant à se sortir. Sa carrière finit peut-être cependant dans un désastre des plus complets, un membre de sa famille décède, des maladies mystérieuses s'abattent sur lui et sa maison est incendiée. Il est comme un aimant à malheurs, qui se retrouve dans les situations les plus rocambolesques et improbables.

Mon petit manuel des textes du Mythe

Comment écrire ses propres extraits de livres du Mythe.

Depuis de nombreuses années, des extraits de livres fictifs du Mythe existent dans **Cthulhu**. Aussi éloquents et impressionnants qu'ils puissent être, cela ne change rien au fait que ce ne sont au fond que des illusions chatoyantes qui ont dans la plupart des cas très peu de signifiance. Cela peut et doit en être ainsi car les extraits de livre doivent satisfaire à de nombreux aspects. Ainsi, ils doivent certes attiser la curiosité et l'intérêt du joueur, mais ne doivent pas non plus dévoiler trop de la trame concrète des événements mystérieux. Les extraits de prétendus livres du Mythe ne font pas seulement avancer, ils sont également là pour troubler, car ils agissent comme des éclats d'un savoir poussiéreux depuis longtemps oublié, qui semble plus inaccessible et dangereux au fur et à mesure qu'il s'éclaire. De plus, des extraits de livre doivent rester utilisables pour tous ceux qui le veulent. Cela signifie qu'ils ne doivent pas seulement s'adapter à divers mondes de jeu, mais rester également modifiable à l'infini. Néanmoins, plus un texte est universel plus il est creux. De plus, une ambiance d'horreur se crée en général par la circonvolution, la non-description. Ceci vous sera montré dans ce chapitre. Vous trouverez en effet ici quelques conseils pour rédiger vous-même des textes courts ou longs, qui n'en disent pas trop tout en ne donnant pas l'effet d'avoir été « bricolés soi-même ».

Se servir de textes étrangers: tout le monde ne se sent pas capable, et a le temps ou l'envie de rédiger ses propres textes complexes. Il est cependant possible d'obtenir relativement simplement des textes du Mythe correspondant. Il n'est pour cela pas nécessaire de se plonger dans des livres spécialisés. Les lexiques de mythologie ou d'archéologie, les volumes illustrés sur l'anthropologie ou l'archéologie, en résumé tous les beaux livres plus ou moins populaires contiennent certainement des exemples du domaine de la religion ou de la mythologie. On trouve par exemple pour l'*Hymne au soleil* égyptien :

Tu te lèves beau dans l'horizon du ciel,
Soleil vivant, qui vit depuis l'origine.
Tu resplendis dans l'horizon de l'Est,
Tu as rempli tout pays de ta beauté.

Cela peut donner :

Tu te lèves horreur des tréfonds de la Terre,
Obscurité vivante, qui vit depuis l'origine.
Tu noircis l'horizon du monde,
Tu as rempli tout pays de ton horreur.

Mais il est parfois encore plus facile de trouver des textes. Cet extrait ne vous rappelle-il pas quelque chose ?

Notre maître qui êtes en enfer
Que ton nom soit conjuré
Que ton règne vienne
Que ta volonté soit faite
Sur la Terre comme dans l'univers

Les avantages d'une telle méthode de travail sont de garder dans ses textes un rythme qui garantit ainsi un certain dévouement. En effet, les magiciens et la magie ont peu de choses en commun avec les utilisateurs de formules qui sonnent comme des dictons tels qu'ils sont connus dans les jeux de rôle. Car derrière la magie, quel que soit son type, une vision du monde philosophique passée de mode se cache ; et si on ne peut pas considérer la magie comme une religion, elles se ressemblent tout de même beaucoup.

Le jeu de rôle ***Cthulhu*** gagne d'autant plus en profondeur que l'on évite de tomber dans les clichés communs. Les cultistes ne sont pas forcément des membres fanatiques d'une confrérie sectaire voulant dominer le monde. L'auteur d'un livre contenant des informations concernant le Mythe sait peut-être beaucoup ou peu de chose, mais peut également n'avoir aucune idée de ce qu'il écrit ; il peut être un adepte fanatique, mais peut s'en être également détourné et vouloir lancer un avertissement ; apparaître comme un chroniqueur presque objectif ou un sceptique qui s'efforce à l'impartialité ; un admirateur naïf du monde extérieur qui ne voit pas tous les tenants et les aboutissants mais qui veut également éclairer le monde ; un fou dangereux et superstitieux qui ne comprend rien de ce qu'il écrit ; ou alors un chercheur sorti du droit chemin et inconscient du risque de son entreprise.

Le Gardien doit penser à tout cela s'il veut rédiger quelques textes. Il doit également prévoir l'objectif poursuivi par le texte. Est-ce un guide pour adeptes, un catéchisme, une chronique, un livre de masse non sé-

rieux de vulgarisation, un récit de voyage ou d'expédition, ou même un traité ou un essai philosophique ? Il est alors recommandé de ne pas noter uniquement le titre du livre sur une fiche mais aussi le type de livre et la vision de l'auteur concernant le Mythe. On peut alors s'assurer que des extraits ultérieurs feront l'effet de provenir du même livre homogène.

Écrire ses propres textes: rien n'est encore écrit. Il faut commencer comme cela :

« Un vendredi venteux mais néanmoins ensoleillé, un humain ailé à tête de pieuvre rampa hors de la mer près d'une station balnéaire californienne et dévora le maître-nageur. »

Voilà l'information qui restera la seule pertinente, bien qu'elle ne fournisse pas le moins du monde une atmosphère. Une ambiance d'horreur naît comme nous l'avons mentionné plus tôt, lorsque la description est indirecte ou sous-entendue :

« Un vendredi venteux mais néanmoins ensoleillé, une chose éveilla l'attention des gens. Cela semblait être un homme âgé qui s'était retrouvé dans un nid dangereux de bois flotté et menaçait de se noyer. Timothy Reese, qui s'imagina que le malheureux était en danger se dépêcha de lui venir en aide. Des témoins oculaires rapportèrent ensuite que le prétendu désespéré s'enfla dans des proportions énormes affublé de ce qui semblait être des serpents vivants qui étranglèrent le candide maître-nageur et l'entraînèrent sous l'eau. Il avait des ailes de chauve-souris et sa tête ressemblait à celle d'un poulpe. »

Un peu mieux déjà, mais pas tout à fait satisfaisant. Ce qui a été observé est encore décrit de façon trop concrète. De plus, les témoins ne seraient pas seulement sous le choc mais penseraient avoir vu un démon ou le Diable en personne. Que pensent-ils avoir vu d'autre ? Et qu'en est-il des états d'âme du maître-nageur ?

« Le vent s'était levé mais cette belle journée d'été n'était pas différente des autres jours lorsque Timothy Reese prit son service. Vers midi, des cris semblables à ceux d'une personne en train de se noyer le sortirent de sa léthargie induite par les rayons ardents du soleil. Un peu plus loin dans l'eau, il crut voir un vieil homme obèse qui s'enfonçait à moitié dans les flots et qui s'était apparemment pris dans les balayures de la mer. Reese ne devait cependant pas revenir de sa tentative de sauvetage. Des témoins qui observèrent de loin les événements sont toujours convaincus d'avoir vu un démon sorti tout droit des enfers qui aurait attaqué le pauvre maître-nageur. Ils affirment sans en démordre que cette créature avait des cheveux serpentiformes tels ceux d'une méduse avec lesquels il aurait étranglé sa victime et l'aurait entraîné vers la mort. Il aurait ensuite plongé dans les profondeurs d'un coup d'aile puissant. »

Il manque encore quelque chose. Les événements cthulhoïdes dramatiques ne se produisent pas ainsi ; ils sont en effet toujours annoncés par la nature.

« Wendigo Beach est une petite station balnéaire endormie, dans laquelle il ne se passe jamais rien de plus excitant que le lever et le coucher du soleil, ou que l'arrivée et le départ des curistes, âgés pour la plupart. Ces derniers jours, les quatre cents habitants se retrouvaient face à un problème : la mer dont leur vie dépendait semblait sale et huileuse, et la nuit, une odeur pénétrante de poisson pourri les assaillait. Le 15 novembre, le vent soufflait plus que d'ordinaire mais cette journée d'automne inhabituellement ensoleillée et claire n'était pas différente des autres jours lorsque Timothy Reese prit son service. »

On peut à présent être satisfait de ce passage. Cependant, il est jusque-là sorti de notre imagination et donc purement fictif. L'horreur est plus convaincante lorsqu'elle semble être réelle et qu'elle présente des liens concrets avec la réalité. Le Gardien veut-il faire une présentation aussi peu ambiguë, tellement claire que chaque joueur saura aussitôt l'importance de la découverte de ce passage ? Certainement pas. Le joueur doit se démener un peu plus que cela. Tout Gardien expérimenté possède de plus dans ses étagères des parutions plus ou moins obscures car il y recherche peut-être également des idées de scénario. Qui a donc écrit cet article et pour quelles raisons ? Le Gardien trouvera bien quelque chose parmi ses possessions littéraires qu'il pourra relier avec ce passage fictif. Dans ce cas, c'est un article sur les serpents des mers qui semble bien adapté et qui peut être utilisé comme introduction :

« Un 31 octobre, en tout début d'après-midi, sur un écueil de la Marin County californienne, un groupe de travailleurs s'occupait du quai. Sous lui s'étendaient la plage sablonneuse de Stimson Beach et les eaux du Pacifique à perte de vue. Il devait être à peine plus de deux heures lorsque l'un de ceux qui assuraient la sécurité observa la mer car on avait découvert quelque chose d'énorme et de singulier, quelque chose qui se déplaçait très vite dans l'eau et sur le sable. Ratto aperçut une tête immense et sombre qui ne se trouvait qu'à environ 400 mètres de lui. Il n'avait jamais rien vu de semblable, un monstre très fin et d'environ 30 mètres de long. Alors qu'il observait encore cette créature, celle-ci sortit une fois la tête de l'eau et sembla regarder autour d'elle. Puis elle replongea et disparut à nouveau dans les flots.

Quelques semaines plus tard, il se produisit quelque chose de bien plus grave sur cette même côte. Wendigo Beach est une petite station balnéaire endormie, dans laquelle il ne se passe jamais rien de plus excitant que le lever et le

coucher du soleil, ou que l'arrivée et le départ des curistes, âgés pour la plupart. Ces derniers jours, les quatre cents habitants se retrouvaient face à un problème : la mer dont leur vie dépendait semblait sale et huileuse, et la nuit, une odeur pénétrante de poisson pourri les assaillait. Le 15 novembre, le vent soufflait plus que d'ordinaire mais cette journée d'automne habituellement ensoleillée et claire n'était pas différente des autres jours lorsque Timothy Reese prit son service. Vers midi, des cris semblables à ceux d'une personne en train de se noyer le sortirent de sa léthargie induite par les rayons ardents du soleil. Un peu plus loin dans l'eau, il crut voir un vieil homme obèse qui s'enfonçait à moitié dans les flots et qui s'était apparemment pris dans les balayures de la mer. Reese ne devait cependant pas revenir de sa tentative de sauvetage. Des témoins qui observèrent de loin les événements sont toujours convaincus d'avoir vu un démon sorti tout droit des enfers qui aurait attaqué le pauvre maître-nageur. Ils affirment sans en démordre que cette créature avait des cheveux serpentiformes tels ceux d'une méduse avec lesquels il aurait étranglé sa victime et l'aurait entraîné vers la mort. Il aurait ensuite plongé dans les profondeurs d'un coup d'aile puissant. »

L'information réelle et importante est toujours la suivante : Cthulhu a dévoré le maître-nageur. Cependant, ce passage totalement inventé est introduit par un passage quelque peu modifié d'un livre dont le seul objectif est non pas de cacher le noyau mais de le rendre crédible. Cet extrait d'article est encore trop à l'emporte-pièce. Le passage peut être rendu encore plus cryptique. Voici un exemple de résultat final écrit comme passage de livre pour le scénario « Monsieur Corbitt » dans le volume *Les Demeures de l'Épouvante* :

Extrait de *Seven Cryptical Books of the Earth*, (sept livres cryptiques de la Terre) troisième livre :

et Vishnu porte également le signe de la royauté, tient également dans ses quatre bras les quatre objets sacrés : Kaumodaki la massue, Chakra le disque, la conque marine et la fleur de lotus. Car il est dans le chaos de la création le refuge de toutes les créatures, il maintient l'ordre, à égalité avec lui s'il ne le surpasse pas, il est la porte et la clé, celui qui ouvre la voie, tout cela à la fois, le sombre maître des sphères extérieures, que même le maelström ne peut pas commander, le sombre seigneur des Rakschasas et même des Asuras. Brahma fut oublié, car ses mondes n'entrent pas en contact avec lui, et il attend ainsi entre les temps le réveil de l'Unique, pour gangrener la graine radieuse, qui sortira de l'Hiranyagarbha d'or, pour reprendre possession depuis les sphères extérieures de ce qui était, est et sera.
C'est également Vishnu, le conservateur sur son serpent divin, qui chevauche toujours et encore l'aigle Garuda dans son combat contre le chef des Asuras. C'est Vishnu dont les multiples formes sont comme le sable au bord de la mer, et se succèdent comme les vagues d'un océan infini, les multiples visages de lui-même. Pour supprimer la souffrance, chacune de ses formes s'oppose à une forme du Rôdeur devant le seuil, celui qui sera appelé Yog-Sothoth. La plus sombre de celles-ci est Ramasekva, elle se trouve dans les montagnes dont le sommet soutient le ciel. Nés du Guna noir, Tamas, et du Guna rouge, Radjas, la gravité et le désir sauvage se mélangèrent alors avec les pensées les plus sombres du Rôdeur devant le seuil.
Cependant, Ramasekva ne fut envoyé dans le monde que dans un seul objectif, ouvrir la voie à celui qui le suivra, aplanir le chemin dans ce monde pour constituer un pont sur lequel la porte s'ouvre et lui, celui que l'on appellera Yog-Sothoth, pourra descendre de ces espaces infinis pour dévorer les racines du monde.
Mais puisque Ramasekva aux nombreux bras fut créé de la gravité et de la pulsion sauvage, puisque sont père n'est rien qui existera dans ce monde sans la clé, Ramasekva n'existe alors que dans les rêves drogués de celui qui fume certaines plantes et l'invoque dans des chants extatiques de brahmanes, dont les paroles proviennent de temps au cours desquels le plateau de Leng appartenait encore à ce monde et n'était pas seulement ce qu'il est à présent dans les récits.

Le noyau de ce passage est qu'un dieu ancestral entraînant le chaos se nomme Yog-Sothoth, qu'il demeure aux confins de l'univers et ne peut pas le quitter seul. L'un de ses avatars est un démon du nom de Ramasekva, qui à son tour ne peut se manifester que si quelqu'un utilise des drogues particulières. Il a comme objectif de créer un successeur pour que Yog-Sothoth puisse se rendre sur Terre. Le reste provient de la mythologie indienne et sert de moyen de dissimulation.

Écriture et langue du passé

Pour représenter des aides de jeu et des extraits de livres du Mythe datant de la période située entre 1500 et 1800, et sembler aussi authentique que possible, il faut comparer des textes anciens de la même époque. Néanmoins, tout le monde ne possède pas une bibliothèque achalandée de cette sorte chez lui pour pouvoir sortir de ses étagères un pavé de 1632. Par conséquent, voici quelques conseils d'écriture pour donner une impression de texte ancien à votre passage créé de toutes pièces.

Présentation typographique

En particulier avec les programmes de traitement de texte, il est possible d'utiliser



D nam Ponaus das haubt vñ stecket es vorn a
sein schwert vñ trůg es zů den zweien heyden d
mit jm wareñ kůmen vñ sprach zů in. Jch schen
euch eüers meisters vñ herrn haubt dz wöllet des soldan
sun eüerm künig pringen. vnd jm dabei sagẽ die krafst
sers herrn vñ seins gelaubens hab sich in disem kampf
zaigt. wañ Jhs xps hab durch mich als durch ei kind
offenbart dz er des warẽ gotes sun vñ eüer gelaub nich
ist. vñ er wirt in kürtz sehen vnd empfindẽ wer den pe
gelauben vñ den mechtigẽ got hab/ wañ es ist nur ein g
vñ kein and des gelauben wir haben. Vnd reytet hyn
ewerm herrn on sorg nach dẽ vnd jr poten seyt. jr wol
dañ etwas můtwillen anfahen. die potẽ namẽ das hau
vñ den leib des heidẽ vnd sandtẽ die zů jrẽ herrn dẽ kü
vnd erzelten jm alle vrsach eygentlich was do gesch
was. vñ wie d mit jm gevochten het nur bei achtze
ten wär. vñ was er jm hät gepotẽ. do ward d küni
vnmůttig vñ zornig. vnd auch die andern heydẽ vn
ten allesambt. vñ namẽ groß wunder ab dem das al
schehen was. wann sy hätten in für den pesten Ritte
jrem teil gehabt.

Impression vers 1500 après J.-C.

O hett' ich vom Mercur die schnelle krafft der Flügel!
O solt' ich diesen Tag regieren Zaum vnd Zügel
An dem Bellerophon/ ich theilte Lufft vnd Wind/
Vnd führte mich dahin/ wo meine Nährer sind/
Bevor Apelles du. Wer' ich alsdann zur stelle/
So liess' ich mich herab vor deines Hauses schwel-
Vnd weil mein Hertze brennt auß liebe gegen dir/ (le.
So schlüg' Ich zweiffels ohn was Baürisch an die Thür'/
Vmb/ bald bey dir zu sein. Kaum würd' ich können grüssen /
So leg' ich schon entzuckt vmb deinen Halß mit küssen/
Für frewden Stumm vnd taub/ benässet von der Flut/
Die auß den Augen quillt/ für heisser Liebes glut.
Käm' ich dann zu mir selbst/ so würd' ich erstlich fragen/
Was etwan mitler Zeit sich habr zugetragen/
Seit Ihr mich an den Strand der Balther See gebracht;
Wie weit die Gicht versagt/ was deine Caja macht/
In dessen trete Sie/ das Vorbild edler Sitten/
Die Göttinn selbst herein/ mir auch die Hand zu bitten/
So deiner trewlich pflegt. Liebuschlein ungefähr
Ihr Diener/ springt fro bald nach bald vor Ihr her/
Den Tichter zu empfahn/ so jhm ein Lob gegeben/
Das in die wette wird mit seinen Schrifften leben.
Das schertzen fienge sich von meiner Liebsten an/
Da doch ich noch zur zeit (so irret ewer wahn)
Von keiner hör' vnd weiß/ gern aber wissen wolte.
Mir fehlt drin andres du/ die that ertheilen solte/
A ij

Œuvre de 1644.

dritter Actus. 55

folgen. Der erste so enthauptet wurde, war ein verarmter Groß-Bürger, Nahmens Simon Mohaupt. Der andre Christoph Härtel, ein Weißgerber; (dd) Der dritte ein Schuster Johann George Mertsch, (welcher sich nebst den folgenden mit unverbundenen Augen hinrichten ließ) der vierte ein Knopffmacher-Gesell, Nahmens Becker, und der fünffte George Wunsch, ein Schuhmacher. Die Execution verrichtete der Scharff-Richter, den ersten ausgenommen, sehr jämmerlich, daß es ein Greuel anzusehen war. Denn er hieb ihnen die Köpffe nicht gäntzlich herunter, sondern kaum durch den halben Halß, und ließ sie also liegen und qvälen. Die letzte trieben grossen Jammer, biß sie der Scharff-Richter erst nach etlichen Hieben tödtete; jedoch daß die Köpffe noch an den

D 4 Cör-

(dd) Dieser Härtel hat dem Tumult gar gesteuret/ sich deshalb in die äusserste Thür des Klosters gestellet/ und seine Arme ausgebreitet/ daß niemand hinein gehen sollen/ und dabey gesprochen: Ihr Herren! gebt euch zu frieden um GOttes willen! Folget mir; Welcher seiner Meynung nach/ so viel sagen wollen: Gehorchet mir. Aber dies Wort ist ihm also ausgedeutet worden/ als habe er sich zum Redelsführer auffgeworffen und die andern/ ihm zu folgen/ auffgemuntert.

Texte de 1725.

diverses polices d'écriture. Nous écrivons actuellement avec des lettres romaines mais les premiers textes allemands étaient en écriture gothique. Cette typographie est issue des documents de la chancellerie de l'empereur après 1500. Au XVIème et au XVIIe siècle, elle est utilisée dans la zone germanophone ainsi qu'en Europe du nord et de l'est. Dans les pays romains (en particulier en France, en Espagne et en Italie), ce sont les caractères romains qui s'imposent. Ce n'est qu'en 1941 que ceux-ci sont introduits officiellement en allemand.

La police d'écriture séparait grandement les langues écrites. Au XVIe et XVIIe siècle en particulier, les mots latins étaient encore couramment utilisés et étaient insérés en caractères romains dans les textes gothiques allemands.

Il était très apprécié de commencer un livre ou un chapitre par une lettrine très grande qui s'étendait sur plusieurs lignes à gauche du texte. Cela ne pose aucun problème avec les programmes de traitement de texte à notre disposition.

Messagers de l'obscurité

Invocations cachées et sortilèges codés.

« The man is insane who writes a secret in any other way than one which will conceal it from the vulgar and make it intelligible only with difficulty even to scientific men and earnest students. Certain persons have achieved concealment by means of letters not then used by their own race or others but arbitrarily invented by themselves. »
Roger Bacon, Letter on the Secret Works of Art
(Est fou celui qui écrit un secret de toute autre manière que celle qui le soustrait à la connaissance du vulgaire et le rend intelligible avec difficulté même pour les scientifiques et les étudiants les plus sérieux. Certaines personnes ont réussi leur dissimulation dans des lettres, non celles utilisées par leur propre race ou d'autres mais inventées par eux-mêmes.)

Lire d'épais livres du Mythe est rarement positif pour la santé mentale du lecteur ; même si (ou justement parce que) le savoir obtenu l'éclaire peut-être. Ce n'est ni l'extension des connaissances ni l'augmentation du niveau de folie de l'initié qui étonne dans toutes les horreurs et connaissances blasphématoires décrites entre les couvertures rongées par les vers, mais c'est que deux lecteurs retirent en général de la même œuvre, à partir d'une lecture supposément identique, des informations et des psychoses totalement différentes. Rien d'autre que des embûches de la psychologie individuelle ? Et pourquoi les ouvrages du Mythe perdent-ils de leur pouvoir, non seulement lors de leur traduction mais également lors d'une réimpression dans la même langue ? La faute à des traducteurs brouillons et à des correcteurs pusillanimes ? Aucunement ! Celui qui étudie des parchemins ancestraux doit donc regarder une vérité en face, qui n'a été prise que trop peu en compte dans les cercles des adeptes des écrits cthulhoïdes : certains livres cultes du Mythe comprennent une partie (et parfois l'ensemble) de leurs informations sous forme codée !

Les espions dissimulent et codent leurs secrets, et les auteurs d'œuvres telles que les *Sept Livres cryptiques* (!) *de Hsan* ont fait de même avec leurs connaissances qui ébranlent le monde. Par conséquent, celui qui veut percer à jour « l'entière vérité » de telle ou telle œuvre, ne doit pas uniquement savoir déchiffrer les pattes de mouches de De Vinci ou l'« alphabet énochien » de John Dee, il doit également disposer de la faculté de comprendre les codes secrets.

Dans chaque ouvrage du Mythe peuvent se trouver des passages cryptiques mais l'ensemble du livre l'est rarement. Il peut exister des œuvres qui ne comprennent aucun texte codé et d'autres qui en contiennent beaucoup. Il n'y a pas de liste précise et il est du ressort du Gardien d'adapter le nombre de passages nébuleux que les personnages trouveront dans le livre du Mythe.

Agents versus adeptes

Les experts de la rédaction et du décodage des messages secrets différencient la dissimulation d'une nouvelle (stéganographie) et le codage d'un texte à transmettre en secret (cryptographie). Les deux méthodes sont utilisées pendant les guerres et en politique depuis que l'écriture existe. Cependant, celui qui veut percer à jour le code d'un texte du Mythe possède par rapport à son pendant deux avantages décisifs : contrairement aux messages secrets militaires, les traités occultes sont beaucoup plus longs, ce qui les rend d'une part plus difficile à « dissimuler » et contraint d'autre part l'auteur à un codage relativement simple. De surcroît, il n'est pas rare que les ouvrages du Mythe soient des exemples d'une « littérature des révélations », ce qui signifie qu'ils *veulent* et *doivent* être compris. Par conséquent, les « initiés » peuvent toujours entrevoir un accès au texte assez facile. Les sortilèges et invocations ne doivent rester un mystère que pour l'Inquisition ou les autorités terrestres. En fonction de la mise en œuvre et de la pro-

Page en écriture codée possédée par William Westcott, fondateur de l'Ordre hermétique de l'Aube dorée (Golden Dawn).

pagation de l'original d'un livre du Mythe, l'accessibilité des méthodes de codage et décodage ou des algorithmes dépend de leurs lecteurs. S'il n'existe que peu d'exemplaires manuscrits d'un ouvrage dans les archives d'un seul culte, il est relativement crédible qu'un procédé complexe ait été utilisé pour le cryptage et qu'il faille une clé unique. De même, il sera conservé par les hauts placés de la société en question dans un endroit sécurisé. Au contraire, si un traité s'adresse depuis le début à un plus large public, même si cela peut correspondre à l'époque de l'impression à quelques dizaines de personnes, la clé doit se trouver dans le texte ou dans une illustration qui l'accompagne. Celui qui trouve cet indice sera en mesure de comprendre le sens total du parchemin, et subira donc des pertes en santé mentale.

L'art de la dissimulation

Les encres invisibles, la plupart provenant d'extraits de plantes dilués comme les très appréciés jus de citron ou d'oignon, font partie du répertoire des aventures. Pour dissimuler la littérature du Mythe néanmoins, tous ces élixirs sont très peu utilisés. Les particules organiques de ces encres « magiques » se dévoilent très bien audessus d'une source de chaleur lorsqu'elles sont fraîches, mais cette méthode ne survit pas aux siècles. Soit l'encre perd son effet, soit le texte devient visible de lui-même au cours du temps par oxydation à l'air. En outre, l'encre secrète n'est utile que pour les exemplaires écrits à la main. Celui qui veut propager un message occulte sur une longue période doit procéder autrement.

Quoi qu'en dise le dicton populaire, une botte de foin est une cachette particulièrement inadaptée pour une aiguille. Elle serait détectée en un clin d'œil avec un aimant et il est bien plus efficace de la cacher parmi des consœurs tout comme une botte de foin est la cachette idéale pour le foin. Les lettres se cachent donc le mieux parmi d'autres lettres.

Une méthode simple qu'il n'est cependant possible d'utiliser que pour les manuscrits ou les originaux est de piquer les lettres concernées avec une fine aiguille dans un texte anodin, divertissant ou même insensé. Cela se remarque à peine lors d'une observation normale, mais on le distingue à la lueur d'une bougie ou d'un éclairage lorsque l'on tient la page concernée en face. La lumière qui passe par les trous minuscules illumine les lettres marquées. Cela donne, une fois les lettres assemblées, le message caché qui éclaire peut-être également le lecteur.

La méthode est la même pour le tirage d'un livre sans qu'une armée de cryptographes dût s'échiner à piquer les ouvrages. Tout ce qu'il faut, c'est un modèle avec des trous poinçonnés aux bons endroits. Si on le pose alors sur le texte correspondant, les trous font apparaître les lettres qui forment le message secret. Un tel modèle nommé également grille de Sandorf d'après un roman de Jules Verne dans lequel cette méthode joue un grand rôle, est peut-être présent sous la forme d'une ornementation originale ou en filigrane de la couverture du livre. Mais une illustration dissimulée dans une œuvre occulte est possible (les images mystérieuses suffisent souvent amplement). L'une d'entre elles montre vraisemblablement le portail grillagé vers un « royaume du savoir secret » dont un « chercheur sage » pourrait faire le calque et le découper. Les trous d'aiguille et la grille de Sandorf peuvent être appliqués aussi bien sur des textes anodins que sur des livres « éclairés ». Le plus pertinent est d'utiliser des descriptions incomplètes de rites et de formules magiques qui ne peuvent être complétés qu'avec le message sténographique qui les compose.

Une méthode particulièrement raffinée pour dissimuler un texte est relatée par l'écrivain espagnol Perez-Reverte dans son roman *Le Club Dumas*. Il s'agit d'un grimoire de magie noire du nom de « la 9e porte », comprenant plusieurs chapitres ornés chacun d'une gravure sur bois remplie de symboles mystiques. Il n'existe (depuis le début) que trois exemplaires de ce livre, le clou étant que dans chacun de ces ouvrages on ne peut plus précieux seul un tiers des chapitres comprend des invocations « pertinentes ». Le reste semble certes sensé mais puisque l'invocation a été légèrement modifiée, celle-ci est inutilisable sur le plan mystique. Les sortilèges complets ne sont exploitables que si quelqu'un les utilise ensemble et réassemble les passages pertinents dans un « méta-livre », entreprise presque impossible rien qu'en raison de la valeur bibliophile de ces pavés ancestraux. La clé se trouve dans les gravures sur bois : les illustrations d'un vrai chapitre varient subtilement de celles de leurs pendants qui ne font pas sens dans les deux autres livres. Par conséquent, si l'illustration du chapitre VI apparaît en deux variantes avec une fenêtre ouverte et l'autre fermée, le dernier chapitre est celui qui contient les informations occultes.

Les écrits anciens ne séduisent pas seulement par leur typographie mais également par leurs ornements qui peuvent servir de cachette aux lettres et aux signes. Si l'on masque par exemple dans un motif apparemment insensé de lignes et de fioritures bicolores une couleur avec un filtre ou en l'éclairant avec une lumière colorée, la deuxième couleur n'en est que plus visible et un message éventuellement présent peut être déchiffré. À l'heure de l'informatique, des films plastiques rouges sont la plupart du temps utilisés à cette fin. Pour un manus-

crit enluminé du Moyen Âge, ce serait la lumière de la lune qui passait à travail un vitrail spécifique de l'*abbaye d'Arrh*. Cela serait sans aucun doute également le lieu de rédaction de ladite chronique. Dans les mêmes conditions d'illumination entendons-nous bien.

Une dernière méthode, moderne seulement en apparence, de la sténographie est la fabrication de stéréogrammes, d'illustrations en deux dimensions, qui cachent une troisième dimension si l'on se concentre suffisamment. S'il se trouve dans des motifs verticaux (tâches de couleur, points ou lettres) d'un modèle plus ou moins régulier des irrégularités horizontales, notre cerveau les interprète comme une impression de profondeur. En effet, d'ordinaire les petites différences entre les images qui s'imprègnent sur la rétine de l'œil gauche et de l'œil droit signifient que nos yeux observent un seul et même objet depuis deux points de vue. Il y a quelques années, les stéréogrammes connurent une explosion de courte durée en tant qu'images magiques. Lorsque l'on utilise des symboles simples comme les cercles ou les croix, les mêmes effets se produisent, mais sans calcul et à la main. Les applications des dorures du majestueux volume d'un ancien livre de sortilèges ne sont-elles « de travers » que par le fait du hasard ? Se cache-t-il quelque arcane symbolique permettant d'invoquer des démons très puissants si on observe correctement ?

Même des suites de lettres innocentes peuvent contenir des secrets sténographiques (voir illustration). Il suffit que la personne sache lire entre les lignes. Cette méthode peut être utilisée par tâtonnements par un typographe sans moyen moderne ; tout ce dont il a besoin c'est de temps et d'ardeur au travail.

L'art du cryptage

La cryptographie dans le sens le plus strict dissimule des messages secrets non pas à l'œil averti mais qui les rendent illisibles pour les non-initiés. Cela est effectué par le biais de déplacements schématique des lettres du texte (transposition) ou par le remplacement (substitution) des lettres par d'autres lettres ou symboles.

Une méthode simple de transposition était déjà connue au temps de la Grèce antique sous forme de *scytale*. Cette baguette, parfois circulaire, parfois carrée en section transversale, était enroulée par des bandes de papyrus ou de parchemin et écrite ensuite dans la direction longitudinale de la scytale. Déroulé, le document donne des lettres qui ne font pas sens. Il est possible de lire le message en enroulant à nouveau les bandes autour d'une scytale similaire.

Une méthode encore plus simple, et bien plus pertinente pour les livres imprimés, est la transposition selon le schéma de la « clôture de jardin ». Les lettres d'un texte (par ex. « The stars are right », (les étoiles sont alignées) sont divisées en alternance sur deux ou plusieurs lignes. On écrit alors le texte en zigzag :

T E T R A E I H
H S A S R R G T

Les caractères sont ensuite écrits les uns derrière les autres : TETRAEIH HSARRGT. Cela expliquerait les mots imprononçables des œuvres du Mythe.

Les substitutions de lettres complexes sont dans les temps modernes le clou des cryptographes. Cependant, plus le procédé est complexe, plus la clé est difficile à trouver et moins la transmission au cours des siècles et des millénaires est crédible.

Le cryptage le plus simple par substitution combine simplement un alphabet en langage clair de A à Z et un alphabet secret utilisant les mêmes lettres ou des symboles analogues.

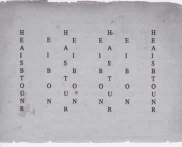
Langage clair :
A B C D E F G H I J K L M. N O P Q R S T U V W X Y Z
Texte secret :
A Z E R T Y U I O P M. L K J H G F D S Q W X C V B N

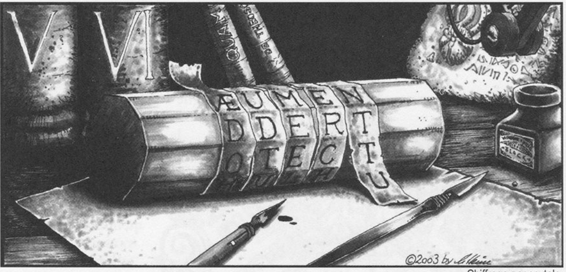
Le nom CTHULHU s'écrirait donc EQIWLIW.

Pour pouvoir utiliser et déchiffrer plus facilement un tel code, des aides mécaniques ont été rapidement trouvées. La plus simple est l'utilisation de *bandes de St Cyr* comprenant tout simplement deux alphabets décalés et utilisées par les militaires français au XIXe siècle (voir illustration).

Plus élégant encore, il existe un modèle plus ancien sous forme de cadran qui se servait de deux ou plusieurs anneaux avec des lettres tordues les unes contre les autres (voir illustration) ; ces types d'outils étaient déjà décrits au XVe siècle.

Suite de lettre et décodage.





Chiffrage par scytale.

Une méthode de cryptage attribuée à Jules César encore plus simple, et donc adaptée aux us occultes tout au long des siècles, utilise un seul mot-clé. Dans un alphabet en langage clair, on écrit tout d'abord le mot-clé (par exemple HASTUR), suit ensuite l'alphabet normal en sautant les lettres présentes dans le code.

Langage clair : A B C D E F G H I J K L M. N O P Q R S T U V W X Y Z
Texte secret : H A S T U R B C D E F G I J K L M. N O P Q V W X Y

Ici, seul le code secret et non l'ensemble de la clé du code secret doit être transmis d'une génération à l'autre de cultistes. Ce mot peut même être indiqué de façon manifeste dans les passages en langage clair d'un ouvrage occulte dans certains cas. Les exigences selon lesquelles il faut « faire confiance à la sagesse de HASTUR » possèdent ici un sens cryptologique et non magique.

Les substitutions décrites jusqu'ici ne sont que des remplacements de lettres par une autre. Ces cryptages sont « monoalphabétiques » même si des symboles alchimistes sont utilisés à la place des lettres. Les cryptages monoalphabétiques sont relativement simples pour des initiés car les diverses lettres d'un alphabet ne sont pas utilisées à la même fréquence dans une langue. En anglais ou en français, on utilise le plus souvent le « E ». Même si celui-ci a été remplacé par un « X », un « T » ou un cœur, il saute aux yeux par sa présence répétée. Le savant arabe *al-Kindi* décrivit au IXe siècle déjà le décryptage des messages secrets grâce à une analyse de ce type. Pour crypter de façon sûre des messages secrets, des cryptographes inventèrent donc deux nouvelles méthodes.

« curseur »

Le «Curseur» est déplacé vers la droite jusqu'à ce que la lettre «A» du «curseur» soit placée au-dessus de la lettre correspondante du chiffrage sur la «règle». Dans l'exemple ci-dessous, c'est le «G»

« règle »

Exemple d'une bande de St Cyr.

Bande de St Cyr sous forme de cadran.

Le cryptage homophone remplace les lettres de l'alphabet non pas par d'autres lettres mais par des chiffres (ou symboles similaires), dont le nombre est infini. Une lettre revenant souvent (et donc facile à repérer) comme le « E » n'est pas cryptée par un seul chiffre (par ex. 7) mais par plusieurs (comme 7, 11, 0 et 83) qui s'alternent et dissimulent la fréquence du « E » dans le texte.

Le cryptage polyalphabétique demande un peu plus de travail. Il ne faut pas seulement écrire un alphabet secret avec les lettres normales, mais 26, qui ne constituent que des alphabets normaux cryptés. La première ligne de l'alphabet secret (appelée ligne A) répètent les lettres de A à Z. La deuxième ligne (ligne B) commence par B et ne se termine pas par Z mais par A, qui manquait au début. On poursuit ainsi jusqu'au bout et on obtient le tableau de *Vigenère*, du nom de son inventeur du XVIIIe siècle. Une fois cela terminé, il faut encore un mot-clé que l'on répète sous le langage clair à crypter.

Langage clair : A T L A N T I S S U R G I T
Ligne code : E I B O N E I B O N E I B O

Imaginons qu'un cryptographe veuille transmettre des informations concernant un continent englouti apprécié de tous. Pour crypter le « A » au début d'« Atlantis », il choisit la ligne E du tableau, la ligne I pour le « T » et la ligne B pour le « L ». Tout comme pour le code de Jules César, le charme de la méthode est que le mot-clé peut être caché dans un traité occulte en tant qu'indice, doit être transmis aux générations futures et ne nécessite aucune clé séparée pour le décryptage.

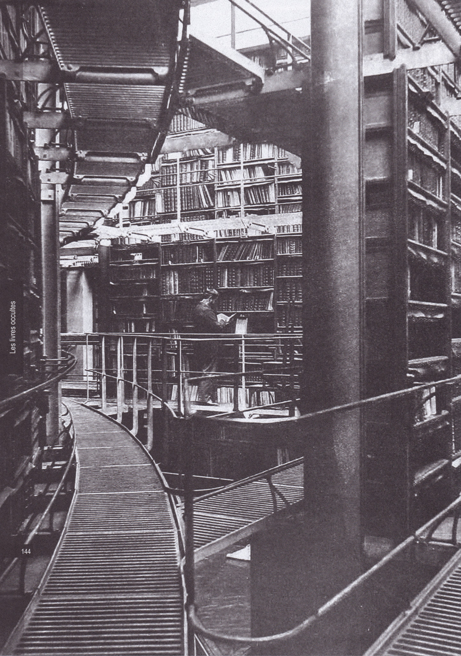
Conséquences occultes

Si les informations les plus importantes d'un ouvrage du Mythe sont dissimulées par l'auteur, le gain de connaissances d'un lecteur dépend de ses compétences crypto-analytiques. Il en va de même pour les nouvelles versions et les traductions.

Qui sait combien de cultes ont immolé des victimes sacrificielles car il est resté dissimulé à leurs connaissances que le texte rituel suivi dans les moindres détails n'était un voile couvrant un message occulte tout à fait différent ? Combien de fois des soi-disant adeptes ont entonné à gorge déployée des suites de lettres insensées sans voir que ce baragouin du Mythe pouvait être remis dans le bon ordre ? Et combien de scytales, codes et autres modèles de cryptage dans des matières nobles reposent encore comme objets de culte mal interprétés dans les chambres du trésor de sectaires corrompus ? Un texte du Mythe non décrypté est comme une bombe à retardement. Qui sait quand la prochaine catastrophe occulte nous tombera dessus…



Les livres occultes



Les livres occultes

Sélection de textes sombres, étranges et éclairants.

Ce recueil d'ouvrages occultes comprend et complète les livres compris dans le *Manuel du Gardien* de **Cthulhu**. Les œuvres décrites ci-après sont la plupart du temps des premières éditions, qui ont parfois été rééditées plus tard et qui peuvent être trouvées dans des bibliothèques bien dotées.

Si des sortilèges sont présents dans un ouvrage, ceux-ci seront mentionnés à la fin du résumé du livre correspondant. Cela ne signifie pas automatiquement que les personnages peuvent les utiliser ; c'est au Gardien de décider en dernier lieu si et comment ces invocations fonctionnent. Les descriptions des sortilèges ne se trouvent pas dans ce livre et le Gardien peut même décider qu'ils ne fonctionnent pas et ne sont que charlatanisme, une fumisterie pleine de chichis sans réels effets magiques.

L'étude de ces livres n'affecte normalement pas la raison du lecteur, car on trouve rarement des mentions des forces tirant les ficelles de l'univers. Tant qu'un livre occulte ne contient pas de sortilège ou de bavardages incompréhensibles, ne comprend pas plusieurs tomes et n'est pas trop complexe ou ne ronge pas le cerveau par son aridité, il ne devrait pas affecter la santé mentale d'un personnage.

Sa valeur effective est liée à la description des gens, des lieux et des événements. Ces connaissances peuvent être d'un grand avantage dans le combat avec les puissances du Mythe. Ainsi, un ouvrage pourrait contenir une biographie détaillée de *Keziah Mason* sans donner de connaissances explicites sur le Mythe de Cthulhu. Dès que le Gardien décide qu'un livre comprend des connaissances explicites sur le mythe ou des sortilèges utiles, il devient alors par définition un livre du Mythe et n'est plus un livre occulte.

Les textes complets de certains livres occultes présentés ici se trouvent également sur Internet, tout du moins en anglais, par exemple sur http://www.sacred-texts.com.

Aberglaube und Zauberei (superstition et magie)

En allemand, du Professeur Alfred Lehmann, 1895.

Ce livre est par son volume une œuvre monumentale, ce qui se poursuit avec son contenu visant à traiter ce thème des temps les plus anciens au présent. Pour Lehmann, la superstition est une forme dégénérée de la religion, dans laquelle le pratiquant ne prie pas mais commande le ou les êtres supérieurs. Il est très rationaliste : sur le frontispice déjà, il fait tomber les masques en fusionnant la photo de l'esprit d'un spiritiste anglais avec la sienne. Néanmoins, la théorie de Lehmann selon laquelle la télépathie reposerait sur le chuchotement inconscient des médiums n'a pas vraiment pu être prouvée. Malgré tout, l'ouvrage est une mine de nouvelles et de courtes biographies sur tous les thèmes et personnalités, de sorte qu'un occultiste crédule pourrait tout à fait tomber dans le panneau.

Le Professeur Alfred Georg Ludwig Lehmann naquit en 1858 à Copenhague, où il étudia, passa sa thèse et fut nommé en 1910 Professeur en philosophie. Il mourut en 1921, et ne connut pas les nombreuses versions « améliorées » et traductions de son œuvre. Qu'est-ce qui pourrait sommeiller dans l'héritage d'un professeur ayant les points d'intérêt de Lehmann ? Qui fournit les nouvelles versions ? Dans la 5e édition, Dominikus Petersen apprend par exemple au lecteur étonné que le conseiller secret Miehte aurait réalisé en 1924 le rêve de tout alchimiste qui est de transformer du plomb en or. C'est en soi un McGuffin qui mettrait l'eau à la bouche à tous les auteurs d'aventures.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Histoire : 3
Occultisme : 1
Psychologie : 1
Sortilèges : aucun.

Der Aberglauben des Mittelalters und der nachfolgenden Jahrhunderte (superstition du Moyen Âge et des siècles suivants)

En allemand, de Carl Meyer, Bâle 1884.

Dans ce livre très instructif, le phénomène de la superstition est éclairé en trois parties distinctes. Le « premier livre » donne un aperçu presque lexical des différentes formes existantes de la superstition, depuis l'astrologie jusqu'à la confiance dans les « jours de chance ». Dans le « deuxième livre », on trouve le Moyen Âge (et le début des temps modernes) avec au centre leurs



Chez bien des bouquinistes, il est possible de trouver des livres occultes.

croyances aux sorcières et aux pactes avec le Diable. Enfin, le « troisième livre » (le plus court) se consacre au monde des esprits et à une passerelle vers le spiritisme, qui faisait son entrée au moment de la publication. Meyer conçoit son œuvre comme une « histoire de coutumes » ; il ne croit pas à la magie mais aux influences de la superstition sur la société et la politique.

Au bout de 120 ans, rechercher les agissements d'un auteur au nom commun de Meyer relève de l'impossible. Le site de publication, Bâle, ainsi que l'année de la parution laissent penser que Meyer était un précurseur des « pères des études du folklore » Bächthold-Stäubli et Hoffmann-Krayer, qui le mentionnent comme source dans leur dictionnaire de poche fondamental (traité ici également). Meyer est volontiers cité mais toujours en lien avec cet ouvrage qui a probablement été son seul voyage dans le domaine du fantastique.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Histoire : 4
Psychologie : 1
Sortilèges : aucun.

Die Alchemie (L'alchimie)

En allemand, du Dr Gottlieb Latz, Bonn 1896.

Cet ouvrage de plus de 1 000 pages est écrit dans un langage maniéré et son titre complet s'intitule « L'alchimie, c'est la science des grands médicaments secrets de l'alchimiste et des spéculations que l'on y associe. Un livre destiné tout d'abord aux médecins, il s'impose également à tout penseur éduqué. » Effectivement écrit sous un angle médical, Latz relie pour son thème les aspects les plus variés. Ses lecteurs se voient présenter dans le premier tiers du livre les traditions liées à l'alchimie en Inde, en Égypte, en Judée et en Grèce. Le crédo principal des alchimistes est bien sûr constitué par les « tablettes de Smaragdine » du légendaire Hermès Trismégiste dont les versions et répercussions historiques constituent la partie centrale de l'œuvre (décrites également dans ce chapitre). L'« alchimie classique » des vrais et faux alchimistes du début des temps modernes ne prend que peu de place en revanche. Latz s'essaye à une traduction des mystères de l'alchimie et du langage figuré de la chimie de son temps mais elle est tout aussi étrangère au lecteur expert d'aujourd'hui que les originaux de l'Antiquité et du Moyen Âge l'auraient été. Selon la pharmacie ésotérique de Latz, l'alchimie dispose de sept médicaments secrets : l'acide sulfurique, le fer, le carbonate de sodium et le salpêtre, une *Liquor Hepatis* (à base de soufre, de chaux et de chlorure d'ammonium) ainsi que deux composés mercuriels qu'il nomme *Pulver solaris* et *niger*.

Gottlieb Latz (1818 – 1893) était médecin à Essen, Mühlheim, Bonn et Dortmund. Cependant, ses ambitions allaient bien plus loin que la médecine officielle. Dans des traités occultes, Latz est décrit comme un « grand savant privé » et son livre a dû être publié vraisemblablement de façon *très* privée à compte d'auteur.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Chimie : 4
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

Das Alphabet in Mystik und Magie (L'alphabet du mystique et de la magie)

En allemand avec de nombreux passages en grec ancien, de Franz Dornseiff, Leipzig 1922 et 1925.

Ce petit volume traitant de l'utilisation des lettres dans les rites magiques découle de la thèse de l'auteur sur le même thème en 1911. La guerre mondiale qui approchait retarda la publication. Dornseiff ne trouva diffusion que par sa première édition de 1922 qui fut complétée trois ans plus tard et rééditée. Cet ouvrage de Dornseiff met le lecteur devant le cas rare où un expert sérieux (ici un linguiste) relate des pratiques occultes. La jonglerie des « adeptes » est suivie depuis l'Antiquité (Babylone, Égypte, Judaïsme) jusque dans l'astrologie avec des suites de chiffres et de lettres sans que l'œuvre elle-même ne soit le moins ésotérique. Il comporte, à des fins bien sûr d'analyse linguistique, de nombreuses formules magiques et schémas.

Franz Dornseiff (1888 – 1960), au moment de la publication de l'édition finale, est chargé de cours à l'université de Bâle. Il est sur le point de devenir l'un des linguistes les plus réputés de la zone germanophone. Son « lexique allemand » était entre autres déjà apprécié par Thomas Mann et est jusqu'à présent publié en tant qu'œuvre standard (toujours actualisé et même étendu sur CD- ROM). Pour les chercheurs de rituels magiques, un scientifique tel que Dornseiff serait naturellement une référence académique de la plus grande qualité. Malheureusement, on ne sait pas s'il a regretté son engagement en marge de l'occulte dans les années qui suivirent. Dornseiff est tout du moins ouvert au miraculeux. Son credo scientifique est : « Le monde n'a pas commencé avec les Grecs anciens », un point de vue inhabituel en son temps.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Mathématiques : 2
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

Arcanes de la vie future dévoilés

En français, d'Alphonse Cahagnet, 1848.
Écrit par un marqueteur français très intéressé par les déclarations des personnes en transe et qui les documenta et les analysa en détail. La plus grande partie du livre concerne les diverses sphères et les esprits immatériels qui s'y trouvent. Plus tard, deux autres volumes parurent, traitant de voyance, de communication avec les morts et de la détection et guérison des maladies.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Archidoxis Magicae

En latin, de Theophratus Bombastus von Hohenheim (Paracelsus), 1536.
Paracelsus était un alchimiste et médecin innovant, qui refusait la théorie selon laquelle un déséquilibre des fluides corporels entraînait des troubles physiques. Il fut le premier médecin à utiliser le soufre, le mercure et l'opium comme traitement et à laisser les blessures guérir d'elles-mêmes au lieu de les cautériser avec de l'huile brûlante ou en cas de brûlure d'amputer le membre concerné. C'était un homme ayant beaucoup voyagé qui écrivit des dissertations sur les différences régionales en termes de maladies, sur la relation entre les goitres endémiques et le crétinisme ainsi que sur les maladies chez les mineurs.
Ce livre se consacre aux grands secrets de la nature comme les esprits du monde, les secrets de l'alchimie, la philosophie occulte, les signes du zodiaque, les remèdes magiques et divins pour les maladies, le feu, les métaux de la terre, ainsi que les esprits du Soleil, de la Lune et des planètes Vénus, Mars, Jupiter et Saturne. D'autres thèmes abordés sont la fabrication des teintures, les principes masculin et féminin, l'athanor, la bénédiction, les cérémonies magiques, les conjurations, pourquoi les maladies surnaturelles nécessitent-elles des méthodes de guérison surnaturelles, les idées, les trésors cachés, le mésusage de la magie, les mesures à prendre contre les ensorcellements, instructions pour aider une personne ensorcelée et le secret des douze signes.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Beatus Methodivo

En latin, attribué à St. Methodius d'Olympus, environ 300 après J.-C..
Ce livre pourrait aussi avoir été écrit par St. Methodius de Constantinople, mais il n'existe aucune preuve de la paternité de l'un des deux sur cet ouvrage. D'une complexité gnostique, il est écrit comme une apocalypse prophétique. L'histoire du monde y est prédite. Il décrit comment Seth chercha une nouvelle demeure à l'est et parvint ainsi sur la terre des initiés, comment les enfants de Caïn fondèrent en Inde une forme de magie noire, comment un grand royaume du nord sera vaincu par l'antéchrist, et d'autres visions. Relativement court.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

Idée de scénario

Enfin, il l'a obtenu aux enchères ce fameux exemplaire légendaire, cette édition spéciale de l'*Archidoxis Magicae* de Paracelsus ! Ainsi s'extasie au téléphone l'ami du personnage et l'invite à passer le lendemain pour voir le livre. Mais on le sait déjà, quand dans un jeu de rôle on va rendre visite à quelqu'un plus tard, il sera alors déjà mort ! Cette règle, écrite nulle part, est tout de même suivie ici encore : lorsque le joueur arrive, le collectionneur est décédé, affreusement mutilé, et le livre a disparu. Des lettres de menace dans le tiroir indiquent que quelqu'un voulait empêcher qu'il acquière ce livre. Cette personne voulait-elle l'avoir pour elle et l'aurait repris par la violence ? Qu'a ce livre de si extraordinaire ? Les personnages doivent le découvrir assez rapidement : cette « édition spéciale » comprend des chapitres non présents dans les éditions courantes, que Paracelsus écrivit sous l'emprise de la fièvre et qui traitent de la conjuration d'un effroyable démon des bois. Cependant, ce livre n'a pas éveillé l'intérêt d'une seule personne et celles-ci commencent à se pourchasser les unes les autres avec les joueurs au milieu de tout ça qui doivent éclaircir le mystère du meurtre de leur ami. Ils ne soupçonneront pas d'avoir également à mettre un terme à un rituel blasphématoire d'appel de Shub-Niggurath.

The Black Arts (les arts sombres)

En anglais, de Richard Cavendish, 1967.
Une vaste analyse de l'occultisme et de la vision du monde de la magie noire. L'auteur aborde les thèmes des vrais noms, de la science des chiffres, de la Kabbale, du tarot, de la magie rituelle, de l'alchimie, de la nécromancie, de l'astrologie et de l'adoration du Diable. Le livre comprend de plus 16 schémas et annexes qui décrivent les grimoires et le système de comptage hébreux, des notes et une bibliographie. On trouve tout au long de l'ouvrage des descriptions de magiciens noirs historiques ainsi que des citations de leurs livres.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

The Book of Black Magic and of Pacts (Le livre de la magie noire et des pactes)

En anglais, d'Arthur Edward Waite, 1898.
Œuvre de référence recherchée en deux

parties. La première partie, « Littérature concernant la magie cérémonielle », décrit tout d'abord la magie en général puis suivent des descriptions plus précises d'ouvrages plus ou moins connus consacrés à la magie noire. La deuxième partie du livre, « Le grimoire complet », comprend des rites, rituels, objets et sortilèges comparés aux livres mentionnés dans la première partie. L'œuvre contient de nombreux schémas, illustrations et symboles.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Sortilèges : *Appeler l'Esprit des Morts*.

The Book of the Law (Liber Al vel Legis, Le livre de la Loi)

En anglais, d'Aleister Crowley, 1904.
Ce texte fut soi-disant dicté à Crowley par l'esprit d'Aiwass en trois jours. Cet ouvrage devait propager une nouvelle Loi pour l'humanité ; pour l'ère d'Horus dans laquelle la chrétienté devait être remplacée par le Thelema (avec son prophète Crowley). Beaucoup considèrent ce livre comme la meilleure œuvre de Crowley. Il comprend la célèbre loi unique de Thélème « fais ce que tu voudras ».
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

The Book of Were-Wolves (le livre des loups-garous)

En anglais, de Sabine Baring-Gould, 1865.
Première étude sérieuse concernant les croyances sur la lycanthropie et le cannibalisme en Europe. Elle comprend des chapitres sur les métamorphoses nordiques, les croyances sur la lycanthropie au Moyen Âge, des exemples de mythes et légendes, Jean Grenier, contes populaires internationaux, causes naturelles de lycanthropie, Maréchal de Retz, les crimes du mendiant Swiatek et les nouvelles concernant la Goule de Paris (chapitre XV).
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Brotherhood of the Rosy Cross (confrérie de la Rose-Croix)

En anglais, d'Arthur Edward Waite, 1924.
Waite décrit le mouvement de la Rose-Croix de ses débuts au XVIIe siècle jusqu'à ses successeurs contemporains. L'ouvrage comprend entre autres les chapitres suivants : Précurseurs de la Rose-Croix, Militia Crucifera Evangelica, Alchimistes et mystiques, Symbolique de la rose et de la croix, Fama Fraternitatis, Confessio Fraternitatis, Noces Chimiques, L'auteur des Noces Chimiques, Développement de la littérature de la Rose-Croix, Adeptes anglais de la Rose-Croix, Michael Maier, un grand alchimiste allemand, Développements tardif sur le continent, Le réveil en Angleterre, Les adeptes de la Rose-Croix en Allemagne au XVIIIe siècle, Le rituel au temps des Francs-Maçons, L'Ordre de la Rose-Croix d'Or, Saint-Germain et Cagliostro, Fratres Lucis, Les adeptes de la Rose-Croix en Russie, Les adeptes de la Rose-Croix en Angleterre au XIXe siècle, Un ordre moderne de la Rose-Croix et Derniers développement des secrets.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

Das Buch der Amulette und Talismane (le livre des amulettes et talismans)

En allemand, du « Dr Richard H. Laarß », Leipzig 1919-1932.
Ce livre très compact et richement illustré d'environ 300 pages parut pour la première fois en 1919 sous le titre *Das Geheimnis der Amulette und Talismane* (le secret des amulettes et talismans). C'est cependant la troisième édition du début des années 1930 qui fait autorité comme ouvrage ésotérique jusqu'à aujourd'hui. Conformément à son titre, les amulettes et talismans de diverses cultures sont présentés et le thème du pouvoir de guérison des pierres précieuses est abordé (reconnues par la recherche comme animées !). Finalement, les perles, les coraux, les couleurs et même les odeurs sont accompagnés de connotations occultes. L'astrologie n'est pas en reste pour ce qui est des intérêts de l'auteur. Les descriptions sont égayées de nombreuses anecdotes de prétendues répercussions d'amulettes, anneaux de protection et minéraux. Dans les faits, on trouve peu d'instructions magiques mais le nombre de talisman est si considérable et leur description tellement précise que le lecteur tenté pourrait les reproduire.
Le « célèbre astrologue Dr Richard Laarß » est en réalité un personnage fictif, pseudonyme du journaliste (ayant effectivement un doctorat) Richard Hummel (1870 – probablement 1948). Né à l'embouchure de la Swine et en activité principalement à Leipzig, Hummer fut l'auteur (et éditeur à partir de 1919) de *Magischen Blätter* (feuillets magiques) ainsi que du mensuel *Die Säule* (la colonne). Il fit paraître de nombreux ouvrages astrologiques et ésotériques qui furent vendus sur catalogue, tout d'abord par la maison d'édition Talis qu'il avait fondé, et qui prit ensuite le nom de Richard-Hummel.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Histoire : 4
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Le livre d'Enoch

En hébreu, auteur inconnu, vers 100 après J.-C.
Considéré comme un apocryphe de l'Ancien Testament, il décrit le monde des esprits autour de nous, y compris Sheol (les enfers). Le livre explique de plus pourquoi certains anges sont déchus, leurs relations (également sexuelles) avec les humains et la source de leur magie.
Durée : semaines
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

Canon Episcopi

En latin, de Regino von Prüm, archevêque de Trèves.
Le *Canon Episcopi* fut transmis dans le manuel canonique de Regino von Prüm *De synodabilus causis* (906 après J.-C.). L'ouvrage prononce les pénitences ecclésiastiques. Le *Canon Episcopi* comprend surtout les instructions pour les évêques de veiller aux « femmes sous influences du prince des enfers et qui chevauchent la nuit certains animaux dans les airs ». Le *Canon Episcopi* fut pendant des siècles une prescription ecclésiastique obligatoire et sera utilisé plus tard par les inquisiteurs pour justifier leurs chasses aux sorcières sans merci. Le *Canon Episcopi* traite de femmes qui volent, de cultes de sorcières et de sorcellerie. Les transformations d'humains en animaux sont développées et décrites avec précision mais sont désignées comme une tromperie du Diable et un fantasme.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Celtic Folklore

Cette œuvre est parue en 1901 à Londres, écrit par l'Anglais John Rhys. La publication de cet auteur resté relativement méconnu ne se distingue que très peu de nombreuses autres parutions semblables si l'on excepte le fait que le Pays de Galles et la Cornouailles furent colonisés par les humains depuis très longtemps et que tous les récits des esprits et des apparitions fantomatiques reposent sur des narrations remontant à ces époques. John Rhys n'a probablement pas été confronté lui-même à l'une de ces apparitions, même s'il paraît qu'il a terminé sa vie dans des circonstances plus que suspectes dans le sanatorium d'Oakdene.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 8
Anthropologie : 5
Sortilèges : aucun.

Clavicula Salomonis

En latin, soi-disant écrit par le roi Salomon, et mentionné pour la première fois en 1456, ce pourrait être un livre différent paru bien plus tôt, traduit dans de nombreuses langues.
L'édition anglaise connue sous le nom de *The Key of Solomon* (*La Petite clef de Salomon*) fut éditée par S. L. MacGregor Mathers qui traduisit de plus sept manuscrits. Elle comprend une préface de Richard Cavendish et se divise en deux parties. La première décrit la manière d'éviter les erreurs dramatiques lors de rapports avec les esprits et la deuxième est un traité sur les arts magiques. Les rites magiques complexes font comprendre pourquoi les sortilèges peuvent facilement échouer. Comme dans d'autres grimoires européens de son temps, Dieu et son armée céleste sont appelés dans *Clavicula*, afin d'agir pour l'invocateur, détruire ses ennemis ou les faire sombrer dans la folie.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Sortilèges : *Sortilège Amoureux, Trouver des Trésors, Invisibilité, Provoquer la Folie, Faire sauter.*

Clavicula Salomonis : Goetia

Il s'agit ici d'une autre partie de l'œuvre *Clavicula Salomonis*. C'est la première partie du Lemegeton, le plus ancien manuscrit rédigé en langue française, mais qui serait une traduction de l'hébreu, traduit en anglais par Samuel Liddel, l'original ayant soidisant été du roi Salomon, mentionné pour la première fois vers 1500.
Il se compose de quatre parties : *Goetia* comprend des invocations et les descriptions de 72 diables et leurs cortèges. *Theurgia Goetia* se penche sur les esprits bienveillants et malveillants des quatre points cardinaux. *Almadel* traite de manière ambigüe quatre autres anges ou intelligences supérieures. La plupart des esprits à invoquer donnent accès à des connaissances, certains dévoilent même le futur ou des événements du passé, d'autres cherchent et trouvent des objets, détruisent ou ruinent les ennemis, apportent la richesse, deviennent des confidents, rendent les femmes du pratiquant de la magie dociles, servent de moyen de transport, chauffent l'eau du bain du magicien, etc.. L'édition anglaise comprend une introduction de S.L. MacGregor Mathers et des

notes de bas de page d'Aleister Crowley.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Sortilèges : *Conjurer des esprits, Créer des Illusions, Trouver des Trésors, Invisibilité.*

Clavis Alchemiae (Clavis Philosphiate et Alchemiae Fluddonae)

En latin, de Robert Fludd, 1619.
Cet ouvrage écrit par un célèbre médecin, alchimiste et membre de la Rose-Croix, traite de questions métaphysiques, astrologiques, astronomiques, médicales et alchimistes de son temps.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

Compendium Maleficarum (manuel de sorcellerie)

En latin, de Francesco Maria Guazzo, 1608.
Écrit par un moine qui était également conseiller juridique lors des procès pour sorcellerie. Dans cet ouvrage en trois volumes qui doit permettre de faciliter la détection, la classification et l'éradication de la sorcellerie, pas moins de 322 experts sont cités. Écrit sur ordre de l'évêque de Milan, l'auteur se sert principalement dans des œuvres précédentes pour décrire la sorcellerie. Parmi les thèmes évoqués, on trouve les onze manières qu'ont les sorciers et sorcières de se donner au Diable lors du Sabbat, les incubes et les succubes, la résurrection des morts par les démons, le sabbat, la nécromancie, les esprits, les poisons, les maladies et les capacités dont disposent les sorcières dans notre monde. Les deux premières éditions de ce livre comprennent de nombreuses erreurs typographiques.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

Crystal Gazing : A Study in the History, Distribution, Theory and Practice of Scrying (divination : une étude de l'histoire, de la répartition, de la théorie et de la pratique de la cristallomancie)

En anglais de Theodore Besterman, 1924.
Dans ce traité sur l'art de la divination, Besterman explique diverses méthodes, légendes et traditions de manipulation des boules de cristal, l'utilisation de celles-ci dans la littérature et le monde, les procédures nécessaires, la création de visions, la télépathie, les esprits frappeurs, les visitations et bien d'autres thèmes.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : jours
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

De Alchemia

En latin d'Albertus Magnus, XIVe siècle environ.
L'auteur était un scolastique dominicain, théologien et mentor de Thomas d'Aquin. On dit que Magnus aurait créé un serviteur en laiton qui pouvait parler et bouger. Il pensait que la magie pouvait influencer de façon plus importante les plantes, les pierres précieuses et autres minéraux. Des parties de son livre conseillent à l'alchimiste en herbe de vivre en retrait pour que son œuvre ne soit pas découverte et détruite.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

De Daemonialiate

En latin, de Lodovico Maria Sinistrari, parut pour la première fois en 1875 avec une traduction française.
Rédigé par l'ancien « conseiller du haut tribunal de la Sainte Inquisition », ce livre traite des créatures magiques que l'auteur appelle incubes et succubes. Hormis le fait qu'ils copulent également avec les humains, ces êtres ont peu à voir avec leur description en usage dans le pays. Celles-ci naissent comme des humains normaux et meurent de la même manière. Cependant, elles peuvent rendre leur corps invisible et traverser les matériaux. L'ouvrage comprend également des dissertations générales concernant entre autres le Diable et les sacrifices. Des versions ultérieures comprennent d'excellentes annotations et informations biographiques et donnent +1 % supplémentaire en occultisme.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

De la Démonomanie des Sorcières

En français, de Jean Bodin, 1580.
Ce livre, écrit sur le principe du *Malleus Maleficarum* était très apprécié et fut réimprimé neuf fois rien que pour l'année 1604. Il devait aider les juges à exterminer la sorcellerie et décrit de façon détaillée le sabbat et autres méthodes permettant aux sorcières d'obtenir l'aide de Lucifer. Le troisième chapitre explique au lecteur comment torturer, interroger et tuer les sorcières. Bodin préconisait la torture des enfants et des personnes séniles, des personnes qui

défendaient les sorcières (et prouvaient ainsi qu'ils en étaient eux-mêmes) et ceux qui avouaient sous la torture. L'une de ses méthodes préférées pour extorquer des faits ou des noms d'autres suspects était l'utilisation du marquage au fer rouge. Il se servait de plus d'informateurs douteux qui n'étaient normalement pas tolérés devant le tribunal. En raison du contenu blasphématoire de son livre, il fut soupçonné et emprisonné mais ensuite libéré.
Jean Bodin devait devenir célèbre pour ses écrits juridiques d'état mais peu de personnes savent qu'il a été un partisan des chasses aux sorcières.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

De Occulta Philosophia

En latin, de Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim, vers 1510, édition complète 1533.
Cet ouvrage en trois tomes d'Agrippa était considéré en son temps comme le livre de référence sur la sorcellerie. Agrippa voyait la magie comme un principe de fonctionnement scientifique grâce auquel l'humain pouvait manipuler l'enchaînement des choses, se reconnaître alors et s'approcher de Dieu. L'œuvre comprend des informations concernant les formules magiques, les sorcières, les diables, les anges, la Kabbale, la géomancie, les sceaux, les éléments, la divination, la nécromancie, les rêves, les pouvoirs surnaturels des mathématiques et des chiffres, les planètes et leurs propriétés, la fusion des sciences occultes et de la religion et bien d'autres thèmes.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 7
Sortilèges : aucun.

De Quinta Essentia Philosophorum

En latin, du Dr Edmund Dickerson, 1686.
Décrit l'échange épistolaire entre le médecin particulier du roi Charles II et un occultiste français. Le texte se rapporte aux frères de la Rose-Croix et explique pourquoi cette confrérie reste dissimulée aux yeux des simples humains. Il explique de plus pourquoi ces alchimistes et magiciens pensaient ne pas avoir à boire l'*Elixir Vitae*, qu'ils pouvaient créer, ou préféraient ne pas rallonger de plusieurs siècles leur vie bien qu'ils en fussent capables.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Discours des Sorcières

En français, d'Henri Boguet, 1608.
Rédigé par le juge le plus haut dans la hiérarchie de la commune de Saint Claude en Bourgogne, ce livre décrit les 40 femmes et enfants que son auteur a fait tuer d'une façon si ignoble et haineuse que plus tard de nombreux exemplaires furent brûlés. Au départ, le livre était si populaire qu'il y eut douze nouvelles éditions en 20 ans. Les sorcières étaient en général étranglées avant de les mettre sur le bûcher, et Boguet trouvait cela trop miséricordieux. Lors de l'une de ses exécutions sur le bûcher, une femme due être repoussée trois fois dans le brasier avant qu'elle ne meure. Outre les exemples, il décrit comment juger un sorcier ou une sorcière, le sabbat, les êtres qui naissent d'une relation entre humains et démons, la manière dont les sorciers transforment de la grêle en poison, comment ils tuent avec leur souffle ou changent de forme. On trouve en annexe 70 traités juridiques concernant le traitement des sorcières dans le cadre des lois de jadis.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Le Dogme et Rituel de la Haute Magie

En français, d'Eliphas Levi, 1896.
Ouvrage important de la plume d'un célèbre occultiste, membre de la Kabbale et ancien prêtre. Il fut traduit plus tard en anglais par A. E. Waite et annoté. Les écrits de Levi furent utilisés par *Golden Dawn* et Aleister Crowley affirme qu'il serait la réincarnation de Levi. D'après ce que l'on dit, la publication de ce livre fit exclure Levi d'une communauté occulte inconnue (probablement le groupe dirigé par l'écrivain Edward Bulwer-Lutton) car il dévoilait leurs secrets. Les chapitres portent des noms tels que *L'élu, Symbolisme occulte, L'équilibre magique, L'épée de feu, Reconnaissance, Initiation, La Kabbale, La chaîne magique, La grande mission, Nécromancie, Magie noire, Divination, Médecine universelle* et bien d'autres.
Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

Dr Vollmer's Wörterbuch der Mythologie (dictionnaire de la mythologie du Dr Vollmer)

En allemand, du Dr Wilhelm Vollmer, retravaillé par le Dr Wilhelm Christian Binder avec une introduction du Dr Johannes Minckwitz, Stuttgart 1836-1874.
Avec environ 10 000 entrées et plus de 300 illustrations, l'ouvrage est dans sa troisième

édition retravaillée et étendue, le livre de référence le plus compact et facilement accessible concernant les mythes et les légendes du monde entier. Que ce soit l'Apis égyptien ou les divinités indiennes, les cultes nordiques ou les dieux des Romains et des Grecs, on trouvera sûrement dans ce dictionnaire une mention de chaque thème. Une première édition fut publiée en 1836 déjà, un travail de pionnier car il étend l'observation du mythique au canon des Grecs et des Romains. Aucun ouvrage n'est mieux adapté comme point de départ pour le mystique, et seuls des faits (déjà connus en 1874) sont présentés. Il est aujourd'hui encore disponible sur CD-ROM et en ligne sur divers réseaux d'université.

Au moment de l'élaboration de la troisième édition de 1874, Vollmer était déjà devenu un aïeul mythique de ces recherches. Bien que le gros du travail d'extension revînt à Wilhelm Christian Binder, c'est Johannes Minckwitz le nouvel éditeur le plus connu avec sa préface de presque 70 pages. On peut citer entre autres de lui *Illustriertes Taschenlexikon der Mythologie aller Völker* (Leipzig 1870) (lexique de poche illustré de la mythologie de tous les peuples) et l'imposant *Katechismus der Mythologie aller Culturvölker* (Leipzig 1880) (catéchisme de la mythologie de toutes les cultures). Minckwitz était à cette époque professeur à l'université de Leipzig.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Histoire : 3
Sortilèges : aucun.

Droben auf dem Berge (Là-haut sur la montagne)

Contes et légendes du Ries nordique (au sud de l'Allemagne), de Mini Herwald, Nördlingen 1899. Ce recueil de contes est imprimé sur du papier de mauvaise qualité et semble avoir été publié à compte d'auteur. Dans ces heures de montées nationalistes, il y eut de nombreuses publications similaires, plus ou moins bien écrites et plus ou moins bien rassemblées. L'auteur raconte les légendes comme elles lui ont été relatées. Les événements étranges, bizarres et parfois effrayants, de ces contes sont transmis de la même manière depuis des milliers d'années, à une époque où d'autres dieux étaient vénérés dans le Ries nordique. Peut-être est-ce la raison pour laquelle elle ne trouva pas d'éditeur.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

The Druids

En anglais, de T. D. Kendrick, Londres 1927.

Dans un style très sec mais très riche en faits, Kendrick tente de donner une image la plus exacte possible du druidisme dans l'histoire. Là où quelqu'un comme Spence fait créer à une amie illustratrice des dessins romantiques de rituels prétendument authentiques, Kendrick fournit des esquisses de divers cromlechs. Plus de 50 illustrations (malheureusement souvent des reproductions moyennes) apportent un peu d'attrait à un livre dont les connaissances ne devront pas être réfutées dans les cercles académiques pour échapper à quelque ridicule. Des annexes avec une réimpression de textes antiques en latin et en grec sont une preuve de la science de Kendrick.

T. D. Kendrick devient de 1938 à 1950 administrateur du British Museum pour les objets antiques, la collection la plus volumineuse de pièces archéologiques du monde. Pour des investigateurs qui pourraient le rencontrer dans les années 1920 au début de sa carrière, il pourrait être un contact précieux.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Archéologie : 5
Histoire : 9
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Einführung in das Gesamtgebiet des Okkultismus (introduction de l'ensemble du domaine de l'occultisme)

En allemand, de Manfred Kyber, Allemagne 1925.

Le programme annoncé dans le titre de ce petit livre terminé à Stuttgart en 1923 est exigeant. L'auteur ne veut pas moins transmettre aux lecteurs *l'ensemble* de ce qui concerne l'occultisme et s'étend réellement de l'initiation et loges à la divination, la prophétie et les termes divins en passant par la magie du Moyen Âge et le spiritisme. L'ésotérique autodidacte Kyber présente de façon très discrète et heureusement peu dogmatique sa propre philosophie et religion. Il s'agit d'une sorte de christianisme ésotérique qui selon l'avis de Kyber provient de deux traditions précédentes, l'une étant païenne et antique et l'autre juive. Pour le lecteur, il est possible d'observer de manière introspective l'esprit mythique d'un humain, ce qui est probablement bien plus intéressant que sa présentation des thèmes occultes.

Manfred Kyber (1880 – 1933) était bien plus connu de ses contemporains comme écrivain de contes et histoires d'animaux sentimentaux. Un critique mesquin décri-

vit le style de Kyber comme « dolent, niais, sentimental, des pleurnicheries stupides qui tourmentent les hommes sains d'esprit ». Une vraie mauviette ou un farfelu sympathique ? Même les chroniqueurs plutôt amicaux le décrivent comme « un homme de l'au-delà qui n'est pas chez lui ici-bas ». Hormis une courte affiliation avec les anthroposophes de Rudolf Steiner, Kyber n'a jamais été un occultiste actif et n'a donc pas participé aux machinations intrigantes de la scène occulte. Cela fait de lui un joker idéal pour un jeu de rôle dans Cthulhu. S'il fallait trouver un pendant ésotérique du professeur Tournesol, Manfred Kyber serait assurément de premier choix.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 8
Sortilèges : aucun.

The Encyclopaedia of the Occult (l'encyclopédie de l'occulte)

En anglais de Lewis Spence, 1920.
Bien écrit, ce recueil de termes, événements et figures de l'occultisme compte au total plus de 2 500 entrées. Le grand nombre de cultes et sociétés secrètes listés ainsi que les pratiquants connus, mal famés ou inconnus sont d'un grand intérêt. Ce livre est souvent mentionné comme source par d'autres ouvrages concernant les thèmes occultes.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 8
Sortilèges : aucun.

The Encyclopaedia of Witchcraft and Demonology (l'encyclopédie de sorcellerie et démonologie)

En anglais, de Russel Hope Robins, 1959.
On peut affirmer à raison que ce livre est le plus complet concernant les chasses aux sorcières en Europe et en Amérique du Nord au XVIIe siècle. On trouve de nombreuses informations sur divers chasseurs de sorcières, papes tels qu'Innocent III ou charlatans comme Matthew Hopkins, ainsi que des détails biographiques concernant les sorcières et le peu de personnes qui osaient les défendre, des listes de coupables et de condamnés (ainsi que ceux qui moururent en attendant leur procès), des descriptions des méthodes de torture qui contraignaient les suspects à avouer et bien d'autres choses encore.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 7
Sortilèges : aucun.

Das festliche Jahr (l'année festive)

En allemand de Otto Freiherr von (baron de) Reinsberg-Düringsfeld, Leipzig 1863 et 1898.
Le court titre de ce volume important comprenant plus de 100 illustrations riches et même en partie polychromes, semble au premier abord peu adapté au domaine des livres présentés ici. Cependant, le titre complet trahit que cette étude se penche sur les us, coutumes, superstitions et fêtes des peuples germaniques. De façon chronologique, tous les jours festifs sont présentés de janvier à décembre, leurs différences locales sont relevées et leurs origines expliquées. Le fait que des festivités chrétiennes se soient mêlées aux origines païennes est clair et cela commence par le nom des jours de la semaine et des fêtes. Puisque les aventures de jeux de rôle forment presque leur propre catégorie en arrière-plan des fêtes, cet ouvrage est une possibilité extraordinaire de faire le portrait d'autres festivités que le carnaval.
Reinsberg-Düringsfeld est un baron pur jus et sert une clientèle plutôt conservatrice. Environ une génération après la fondation du IIe Reich allemand, domine encore le besoin d'un passé commun des « peuples allemands ». C'est pourquoi *Das festliche Jahr*, qui parut pour la première fois en 1863, fut un petit best-seller. Reinsberg-Düringsfeld publiait sur d'autres thèmes folkloriques comme par exemple la météo dans les expressions.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Histoire : 6
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Frühe Menschheit auf der Alb - Bemerkenswertes und Außergewöhnliches (humains préhistoriques dans le Jura – du remarquable et de l'extraordinaire)

Traité d'Eugen Scholz, Tübingen 1911, imprimé à l'université, cet ouvrage est scientifique à visée populaire tout en faisant remarquer dans un certain sens l'ambition secrète de l'auteur de faire les choses en grand. De nombreux passages semblent écrits sans envie, comme si l'écrivain se sentait blasé par la banalité des trouvailles mais une place surdimensionnée est laissée là où il pense avoir découvert quelque chose de secret. Des collègues spécialisés tentèrent de lui montrer qu'il avait inventé de nombreuses choses de toutes pièces mais ne purent pas offrir de preuves convaincantes. Ce petit livre ne fut célèbre que localement et les critiques du coin tinrent l'ouvrage et

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 2
Anthropologie : 3
Sortilèges : aucun.

Funk and Wagnall's Standard Dictionary of Folklore ; Mythology ; and Legend (dictionnaire du folklore, de la mythologie et des légendes Funk and Wagnall)

En anglais, publié par Maria Leach, 1949. Ces deux volumes (respectivement A-I et J-Z) comprennent plus de 8 000 entrées au total. Puisque les informations ont été écrites par les spécialistes renommés dans les domaines correspondants, ces ouvrages sont une référence.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 10
Sortilèges : aucun.

Gebri Regis Arabum Philosophi Perspicacissimi

En latin, d'Abou Moussah Djabir al Sophie (Geber), 1682.
Geber était un alchimiste arabe qui vécut au VIIIe siècle. Il naquit à Houran, en Mésopotamie, vécut plus tard à Damas et à Koufa. Son nom apparaît sur plus de 500 documents du IXème au XIIIe siècle. Nombre d'entre eux ont influencé d'autres alchimistes mais on ne sait pas si tous ces documents proviennent effectivement de lui. Il est souvent décrit comme le découvreur de l'oxyde de mercure rouge, du salpêtre, du nitrate d'argent et de la sublimation. Son travail sur la théorie mercure-souffre des métaux et ses descriptions des méthodes chimiques influencèrent grandement la chimie et l'alchimie du Moyen Âge. Ce livre est un recueil d'articles alchimiques, et parmi eux « Summa Perfectionis », « Expositio Epistolae Alexandri », « Liber Investigationis », « Testamentum », mais aussi « Merlini Alegoria », le « Liber Trium Verborum » de Kallid, le « De Congelatione et Conglutinatione Lapidum » d'Avicène, un livre de Faustus Sabaeus et autres descriptions de l'alchimie. On trouve également des dissertations sur les sciences naturelles, l'esprit de la grande force, l'eau sèche et de nombreuses informations concernant la métallurgie.
Complexité : Ardu (50 %)
Chimie : 5
Occultisme : 10
Sortilèges : aucun.

Geheime Gesellschaften, Verbindungen und Orden (sociétés secrètes, relations et ordres)

En allemand, de Georg Schuster, Allemagne (probablement Berlin), 1905.
Plus de cinq ans après la traduction en allemand de l'œuvre de référence de Heckethorn (cf.) sur les sociétés secrètes, Georg Schuster met sur le marché son propre ouvrage en deux volumes sur le même thème. Cependant, Schuster n'était pas un habile plagiat, son travail avait commencé en 1887 déjà. Avec les cultures antiques comme thème central, bien plus que Heckethorn, Schuster dévoile un large éventail d'activités secrètes en communautés qui se perd néanmoins parfois dans sa propre science.
En effet, Georg Schuster est un savant et le monde académique est son public le plus étendu. En tant que conseiller aux archives de la maison royale de Prusse, il dispose d'une position respectable, assez pour pouvoir se payer le luxe d'un loisir aussi étrange que les « sociétés secrètes ».
Complexité : Délicat (30 %)
Histoire : 3
Occultisme : 2
Théologie : 5
Sortilèges : aucun.

Geheimkulte (cultes secrets)

En allemand, de Will-Erich Peuckert, Heidelberg 1951.
Ce livre, comportant presque 700 pages peu illustrées et dans une police étroite et petite, est l'ouvrage le plus complet en ce qui concerne les sociétés secrètes pouvant tenir entre deux couvertures de livre. Il est également moderne car Peuckert n'ordonne pas ses faits de façon chronologique mais selon des critères historiques et religieux. Il présente son travail impressionnant selon les phases de vie (comme la puberté et ses rites initiatiques) ou les domaines centraux tels que la sexualité ou la mort. Cette dimension psychologique donne une toute nouvelle signification à ce matériel culturel et historique.
Au moins depuis la 1ère guerre mondiale, le spécialiste du folklore silésien Dr Will-Erich Peuckert de Breslau est l'un des savants les plus reconnus et significatifs de son domaine. Il sera également l'un des seuls folkloristes à surmonter la période nazie avec une blouse blanche. En effet, pendant que la plupart de ses collègues courraient gaiement après le joueur de flûte brun, Peuckert (qui n'était pas non plus un résistant) ne se laissa jamais entraîner à mésuser de ses données folkloriques rassemblées sur le peuple juif pour leur dénonciation. Un article trop positif à ce sujet de 1932 (Peuckert comptabilise les juifs de l'est en Silésie

dans la culture allemande) coûte au savant le retrait pendant un temps de *venia legendi* dans le Troisième Reich et une information judiciaire de la part du nouveau potentat.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Histoire : 6
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Die Gifte in der Weltgeschichte (les poisons dans l'histoire du monde)

En allemand, du Professeur Dr Louis Lewin, Berlin 1920.
D'après un critique, celui qui a lu ce livre perd la croyance en la mort naturelle. Avec cet ouvrage écrit en 1920, lors de sa retraite, le toxicologue peut-être le plus connu de son temps traite ce qui l'a fasciné pendant toute sa vie professionnelle, le poison, d'un point de vue historique et se penche en particulier vers les non-médecins. Il s'étend depuis l'antiquité jusqu'aux attaques aux gaz de la guerre mondiale. Des sous-titres tels que « Ecclésiastiques comme empoisonneurs ou victimes d'empoisonnement » ou « Relations des princes allemands du XIIIème au XVe siècle aux poisons » montrent à quel point l'auteur va dans les détails.
Celui qui se retrouve lors de ses recherches face à des poudres et élixirs étranges, ressent soudain des symptômes inexpliqués ou ne peut plus se passer d'une substance, se tourne vers les meilleurs du domaine ; et dans le Berlin des années 1920, même pendant sa retraite, c'est sans aucun doute le Pr Dr Louis Lewin (1850 – 1929) qui est resté le plus productif et curieux jusqu'à son décès.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Chimie : 4
Histoire : 1
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

The Golden Bough : A Study in Comparative Religion (Le Rameau D'Or : une étude en religion comparative)

En anglais, de Sir James George Frazer, 1890.
Une édition étendue en treize volumes fut publiée en 1911-1915. Les volumes de la dernière édition ont comme titre *The Magic Art* (l'art magique) (2 volumes), *Taboo and the Perils of the Soul* (tabou et les périls de l'âme), *The Dying God* (le dieu mourant), *Adonis, Attis, Osiris* (2 volumes), *The Spirit of the Corn and of the Wild* (l'esprit du maïs et du sauvage) (2 volumes), *The Scape Goat* (bouc émissaire) et *Baldur the Beautiful* (Baldur le beau) (2 volumes) ; vient ensuite un volume *Bibliography and General Index* (bibliographie et index général). En 1936, un dernier volume parut, *Aftermath – Supplementary Volume* (répercussions – volume supplémentaire). Cet ouvrage classique de l'anthropologie perce à jour l'évolution de la pensée magique, religieuse et scientifique. Des versions abrégées sont disponibles dans la plupart des bibliothèques.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
SAN : 1
Anthropologie : 5
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

The Great Book of Magical Art, Hindu Magic and East Indian Occultism and the Book of Secreat Hindu, Ceremonial, and Talismanic Magic (le grand-livre de l'art magique, de la magie hindoue et de l'occultisme à l'est de l'Inde et le livre de la magie secrète hindoue, de cérémonie et avec des talismans)

En anglais, de L. W Laurence, 1915.
En un seul volume, cet ouvrage comprend des informations concernant les pierres précieuses, les rêves, les couleurs, la magie et la sorcellerie, les talismans, l'alchimie et un glossaire terminologique de l'occultisme. Les chapitres présents sont « Le roi et le jeune homme », « Le grand esprit », « Magie de la nature », « Magie des alchimistes », « Magie des talismans », « Magie cabalistique », « Les secrets mystérieux de la Kabbale », « Le livre des secrets », « Biographies ancestrales », « L'étique du paganisme », « Spiritualité et religion », « Enseignement pour les débutants », « Magie et sorcellerie », « Influence astrale », « Le modèle de maladie et médecine », « Philosophie et théologie moyenâgeuse », « Vampirisme », « Sorcellerie et les arts noirs », « Le secret du souffle », « La signification des pierres précieuses », « Rêves et visions ».
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 6
Sortilèges : aucun.

The Great Sea Serpent (le grand serpent de mer)

En anglais, d'Anton Cornelius Oudemans, Londres et Leiden 1892.
Ce *magnum opus* d'un biologiste néerlandais décrit 162 cas de visions de serpents de mer, certaines brièvement, d'autres plus en détail. Naturellement, le scientifique peut démonter la plupart des visions comme étant des erreurs ou des duperies, mais celui

(comme nous) qui sait que toutes sortes de créatures malfaisantes grouillent sous les flots ne s'étonnera pas que le Dr Oudemans arrive cependant à la conclusion que les monstres des mers existent. D'après lui, le serpent des mers archétypal n'est pas un reptile mais d'un énorme mammifère, une sorte de phoque géant et immensément long. Il finit le tout par une requête claire de l'aide des lecteurs : « Les voyageurs et les sportifs qui peuvent se déplacer avec un appareil photo sont priés de pendre aussitôt un cliché de l'animal ; seule une photographie sera en mesure de convaincre les zoologues. » Si ce n'est pas une demande, ça…
Le Néerlandais A. C. Oudemans (1858 – 1943) fut le premier scientifique sérieux à se pencher sur l'existence des monstres des mers. Avec son doctorat en zoologie et en botanique et en tant que directeur de la société royale de zoologie et de botanique de La Haye, il était en capacité d'effectuer des recherches dans le domaine de la biologie. Son intérêt pour les serpents de mer fit de lui un cryptozoologue, bien avant la lettre. Il est à la portée des investigateurs des années 1920 ainsi que pendant la période victorienne en tant que coryphée dans le domaine du monstre des mers.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Biologie : 3
Sortilèges : aucun.

Grimoire du Pape Honorius

En français, attribué au Pape Honorius III, parut en 1629.
Manuel pour les prêtres d'alors, il traite de la démonologie et de la nécromancie, ainsi que des rituels nécessaires pour la convocation et le contrôle d'esprits. Il fut publié 900 ans après la mort du présumé auteur. Ce qui est remarquable est la bulle papale présente après l'introduction. Elle déclare que ce sortilège a été préparé par le pape dans le cas où un prêtre serait harcelé par des démons ou de la sorcellerie. Les rituels magiques donnent souvent une impression contradictoire ; ainsi par exemple, les yeux, le cœur et la langue d'un coq noir doivent être arrachés après avoir demandé l'aide de Dieu.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : *Appeler l'Esprit des Morts.*

Grimoirium Verum (le vrai grimoire)

En latin, attribué à Salomon, un rabbin hébreu, la date de parution indiquée est 1517, mais serait probablement du XVIIIe siècle.
Ouvrage sur la magie noire, son auteur s'est copieusement servi dans d'autres livres tels que le *Legemeton* et *Admirable Secrets*. Il prépare le maître-sorcier aux rituels à venir, montre la manière de créer des outils magiques, dévoile la nature du matériau non touché sur lequel le magicien pose son sceau, explique comment convoquer correctement des esprits et les renvoyer et comprend également des formules plutôt séculières souvent tirées des pages du *Clavide*. La première traduction latine est souvent incompréhensible, pleine de fautes de grammaire, sans parler des mots manquants ou des erreurs terminologiques concernant les sceaux. Cela fut réglé dans les traductions italiennes ultérieures.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : *Blesser un Ennemi, Invoquer un Esprit, Sortilège Amoureux, Invisibilité.*

The Hand of Destiny (la main du destin)

En anglais, de C. J. S. Thompson, Londres 1932.
Le sous-titre du livre « everyday folklore and superstitions » (folklore quotidien et superstitions) annonce le programme. Le lecteur a ici une liste claire, la plupart du temps par thématique, de bon nombre de pratiques et de conceptions qui sont passées depuis longtemps dans la vie quotidienne. Celui qui a donc toujours voulu savoir pourquoi les chats noirs portent malheur ou depuis quand les enfants doivent laisser leurs dents de lait à la petite souris trouvera son bonheur dans ce livre. Des parallèles sont également présentés dans les cultures extra-européennes.
Le Dr Thompson est l'un des auteurs les plus prolifiques de son époque à s'être intéressé aux thèmes « mystiques ». Par chance, il les considère bien moins sérieusement que certains de ses lecteurs. C'est bien plus un collectionneur qu'un adepte.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 3
Histoire : 3
Sortilèges : Aucun.

Handbook of the Black Arts (manuel des arts noirs)

En anglais, de J. W. Wickwar, Londres 1925.
Ce livre volumineux, malheureusement non illustré se concentre exclusivement sur la sorcellerie. Wickwar est convaincu que les cercles de sorcières ont réellement existé en tant que sociétés cultuelles. Bien qu'il n'existe aucun indice moderne de cette théorie sorcières-paganisme restée dans les cercles ésotériques, les explications de Wickwar nous éclairent tout du moins sur

les chasses aux sorcières qui se sont produites en Angleterre. Son manuel se termine sur la réimpression des lois anglaises correspondantes du XVIIIe siècle et du début du XIXème.
Concernant son auteur, on sait simplement qu'il a écrit un deuxième livre très similaire sur le thème des sorcières et qu'il eut relativement de succès.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Histoire : 6
Occultisme : 3
Sortilèges : Aucun.

Handbook of Magic and Witchcraft (manuel de la magie et de la sorcellerie)

En anglais, de Charles W. Olliver, Londres 1928.
Bien que l'auteur remercie gentiment dans sa préface le directeur du British Museum pour l'avoir autorisé à examiner « certains livres rares », ce recueil n'est pas une œuvre scientifique ni un travail structuré. Des prédilections et intérêts personnels conduisent Olliver des rites sexuels et de la sorcellerie classique à l'alchimie, au spiritisme et à la télékinésie, en passant par le vampirisme et la lycanthropie. Les illustrations parfois détaillées, parfois crues sont toutes aussi variées que ses thèmes. Olliver n'est pas un ésotérique candide mais reconnaît l'existence de phénomènes non reproductibles et qui ne peuvent pas être expliqués par la science. Pour les sœurs Fox qu'il mentionne, et qui déclenchèrent la vague de spiritisme vers 1847, les connaissances livresques de l'année 1928 prouvèrent cependant l'arnaque.
Charles W. Olliver, son livre en témoigne, est tout sauf méthodique. Cependant ses sauts entre des thèmes intéressants en font un charmant causeur.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 2
Sortilèges : Aucun.

Handbuch der germanischen Mythologie (manuel de la mythologie germanique)

En allemand, de Wolfgang Golther, Leipzig 1895.
Cet ouvrage épais sur les dieux et les croyances des Germaniques a juste les détails nécessaires qui le rendent utile en tant que source d'informations. Comme toutes les vraies œuvres scientifiques, il n'est consommable que par petites doses. Golther s'étend des croyances populaires ancestrales à la description des prêtres et des cultes, en passant par le monde des dieux germaniques. Un sommaire et un index très impressionnants rendent la recherche d'informations détaillées très simple, comme par exemple pour les nains nordiques, le serpent de Midgard, etc.. Celui qui est à l'affût des Ases ou des Nibelungen ne coupera pas à ce livre.
Wolfgang Golther (1863 – 1945) est un professeur rangé de l'université de Rostock, où il écrivit ce tome à la demande de l'éditeur. Les domaines de prédilection de Golther sont la germanistique et l'histoire de la littérature, ce qui en a fait un philologue wagnérien.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Histoire : 4
Sortilèges : Aucun.

Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens (dictionnaire de poche de la superstition allemande)

En allemand, de Hanns Bächthold-Stäubli, Eduard Hofmann-Krayer entre autres, Berlin et Leipzig 1927-42.
Ces dix tomes massifs, classés de façon lexicale, éclairent tous les domaines même les plus restreints relatifs au surnaturel et à la superstition. Celui qui veut connaître les raisons folkloriques qui ont entraîné ces superstitions concernant le miroir brisé ou le chat noir trouvera ici une mine intarissable d'anecdotes. La période de publication et une proximité au nationalisme constituent parfois un écueil, ce qui n'empêche pas ce dictionnaire d'être une œuvre de référence, jamais égalée dans son volume.
De prime abord, il peut paraître étrange que les deux auteurs principaux de ce dictionnaire soient Suisses et non Allemands. Eduard Hoffmann-Krayer (1864 – 1936) est l'une des sommités de la recherche folklorique de la zone germanophone et ses lectures de 1900 à Bâle ont pratiquement établi le folklorisme comme une science. En tant que professeur de germanistique et autres disciplines philologiques en Suisse, il fut surtout l'un des initiateurs de ce dictionnaire. Cet organisateur et collectionneur hors pair était présent dans toutes les sociétés suisses et presque toutes les allemandes concernant le folklore. Bächthold-Stäubli (1886 – 1941, le dernier volume est donc paru de façon posthume) est un élève de Hoffmann-Krayer. Il fit sa thèse en 1914 sur les coutumes de fiançailles et de mariages. Pendant la Grande Guerre, il rassembla des données sur le langage et les us des soldats. Naturellement, un lexique n'est jamais l'œuvre de peu d'individus. Comme pour tous ces types d'ouvrages, les diverses entrées sont une mise en commun d'auteurs différents. Tous les auteurs ne sont pas

Idée de scénario


Le Grand Mandini

Un magicien fait fureur dans le Berlin des années 1920. *Le Grand Mandini*, alias Dieter Kupferfeld enthousiasme par sa revue magique le public en quête de divertissements. Lors de son show, il fait voler les gens et vole lui-même, lit dans les pensées, crée de fantastiques illusions : il faut absolument avoir vu cet homme !

Ou pas… Car il vit une double vie, et les enquêteurs seront sur ses traces lorsqu'une série de cambriolages et de vols spectaculaires se produiront. Ils sont si raffinés et effectués de façon si incompréhensible que cela ne peut être que l'œuvre d'un magicien. C'est en effet Dieter Kupferfeld qui commet ces effractions à l'aide des formules magiques qu'il apprend dans cet ouvrage qu'il porte toujours sur lui. Mais il n'est pas facile d'en venir à bout. Il se métamorphose de façon trop ingénue et a tôt fait de se rendre invisible… Mais les choses se compliquent et deviennent dangereuses le jour où il vole un artéfact habité par un démon, commet une erreur et laisse le démon s'emparer de son corps. Il est inconcevable que ses capacités magiques puissent être utilisées par une telle créature ! Il faut espérer que les personnages sont depuis longtemps sur ses talons avant qu'il ne se passe quelque chose de grave et qu'ils sont préparés à rencontrer quelqu'un de possédé et pas seulement un maître dans l'art du vol !

frayés un chemin pendant la période nazie, moment de la parution, sans entretenir des liens étroits avec le potentat d'alors. Cependant, on peut attester sans trop de risques la biographie d'un monstre sacré tel que Peuckert.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 9
Histoire : 8
Occultisme : 6
Sortilèges : Aucun.

Die Heilige Magie des Abramelin (la magie sainte d'Abramelin)

Prétendument en hébreu à l'origine mais vraisemblablement plutôt en français, cet ouvrage paru pour la première fois vers 1485 d'après le texte est attribué à Lamech le jeune.

Ce livre décrit les sortilèges que Lamech le jeune a appris de son père Abraham. Tout comme le *Clavicula Salomonis*, il comprend des formules nécessitant pour réussir l'astrologie, les noms sacrés et les chiffres. On y trouve de plus des références à la chrétienté et aux grimoires des années suivantes, ce qui décrédibilise son origine ancienne hébraïque. Il contient des informations concernant la défense contre la magie malveillante, l'invocation des esprits et la manière d'apprivoiser des esprits récalcitrants, ainsi qu'une liste des pré-requis pour devenir magicien, dont les cérémonies de purification sont à effectuer tous les mois. Cet ouvrage fut une importante source d'inspiration pour Aleister Crowley, lorsque celui-ci développa ses propres rituels.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
SAN : 2
Occultisme : 6
Sortilèges : *Voler, Lire les Pensées, Invoquer un Esprit, Métamorphose, Clairvoyance, Créer des Illusions, Trouver des Trésors, Altérer le climat (tempête), Invisibilité.*

Histoire de la Magie

En français, d'Eliphas Levi, 1860, édition allemande, Leipzig 1926.

Cet épais livre sommairement illustré (mais toujours cryptique à souhait) est une œuvre centrale de l'ésotérisme « moderne ». Levi suit la « magie » (qu'il ne considère pas comme de la sorcellerie mais comme un pouvoir de disposer des forces de la nature encore dissimulées) tout au long des siècles. Selon lui, cette « magie » aide à améliorer l'influence de la volonté humaine sur les matières inanimées. Le medium qui agit serait une « lumière astrale » rappelant l'éther qui hantait les sciences naturelles à l'époque de Levi. Le voyage à travers l'histoire de la magie commence dans l'antiquité, se poursuit au Moyen Âge avec ses alchimistes jusqu'aux temps modernes. L'accent est mis sur les traditions cabalistiques, qui doivent être conciliées avec le tarot décrit par Levi comme le livre d'Hermès de l'Égypte ancienne. Levi utilise pour ses explications la méthode classique de tous les écrivains occultes : les similitudes et les analogies (nommées chez lui correspondances) sont considérées comme des liens réels. S'il y a 7 corps célestes (il y a bien sûr en réalité au moins 9 planètes), la raison pour laquelle il ne doit y avoir que 7 métaux est claire (il en existe dans la nature dix fois plus), ainsi que l'attribution du 7 pour le nombre des merveilles du monde (une décision comme chacun sait totalement arbitraire). Une telle classification du monde selon des similitudes superficielles (ici le chiffre) était une mode scientifique des savants de la période baroque. Levi trouve ses principales inspirations dans cette époque et il n'est donc pas étonnant que les idées de la Rose-Croix (créée à ladite période) furent relancées par les écrits de Levi.

Le nom bien timbré d'Eliphas Levi (que l'on peut trouver dans plusieurs graphies différentes) est le pseudonyme d'Alphonse Louis Constant (1810–1875), un ancien théologien catholique et activiste socialiste (emprisonné pendant un certain temps !). Le terme « mis à la porte » décrit bien mieux sa

relation à l'Église que l'euphémisme souvent utilisé d'« abandon du catholicisme ». Levi pouvait soi-disant invoquer l'esprit du philosophe antique Apollonius de Tyana, fondateur de secte (et charlatan pour certains).
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 7
Sortilèges : *Invoquer un Esprit*.

Histoire de Satan

En français, de A. Lecanu, 1861, réédition 1882, édition allemande (*Die Geschichte Satans*) Regensburg 1863.
Il existe de nombreux travaux théologiques sur le concept du Mal et de la figure de Satan (qui est entré relativement tard dans l'histoire du christianisme comme adversaire personnifié de Dieu), à commencer par l'ouvrage de référence *Geschichte des Teufels* (histoire du Diable) du Pr Gustav Roskoff (1869). Cependant, Lecanu prend toutes les superstitions pieuses au sérieux et écrit ainsi un livre sur l'influence des puissances diaboliques dans le monde des humains. Ou bien comme le dit l'auteur, cet ouvrage est une représentation historico-scientifique qui montre par des exemples historiques de sorcelleries, de possessions, de spiritisme, d'esprits frappeurs, de relations démoniaques et de mysticisme, la façon dont l'élément diabolique se fraye un chemin au cours des siècles et teste ses forces. En bref, c'est une œuvre qui semble plus correspondre au temps de l'inquisition qu'au XIX[e] siècle.
Le « A » d'A. Lecanu est l'abréviation d'Abbé ; Lecanu était donc un ecclésiastique français. Il se désigne comme docteur en théologie de Paris et membre de plusieurs sociétés d'érudits. Il considère la Bible et les transmissions religieuses non pas avec l'œil prosaïque du scientifique mais avec celui du fondamentaliste croyant.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 7
Théologie : 5
Sortilèges : aucun.

The History and Origins of Druidism (histoire et origines du druidisme)

En anglais, de Lewis Spence, 1947.
En se concentrant sur les origines du nom et des pratiques de cette religion ancestrale, l'auteur décrit la communauté des prêtres druidiques et leur fonction dans la société, leur théologie et rituels, ainsi que leurs lieux de cultes et les propriétés magiques qui leur sont attribués.
Complexité : Facile (20 %)
SAN :
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

The History of Witchcraft and Demonology (histoire de la sorcellerie et de la démonologie)

En anglais, du Rev. Montague Summers, 1925.
Summers donne une vision des plus globales des sorcières aux côtés du classique de M. A. Murray *The Witch Cult in Western Europe* (le culte des sorcières en Europe de l'ouest), auquel il se réfère également entre autres. Tout comme Murray, Summers est persuadé de l'existence des sorcières. Il les considère cependant peu ou prou comme des « vestiges païens innocents » dans un monde brutalement christianisé. Pour Summers, les enfers et leurs habitants démoniaques sont si réels qu'il ne réprouve pas purement et simplement les excès au paroxysme de la chasse aux sorcières. Il s'étend bien plus sur les cas de possessions démoniaques dans l'antiquité jusqu'aux pratiques spirituelles de son époque. D'innombrables notes de bas de page, un index et une bibliographie de plus de 30 pages soulignent la prétention canonique de l'auteur.
Montague Summers est un ecclésiastique catholique de la vieille école qui, avec les sorcières, a trouvé son thème de vie. Il décrit son « histoire » comme le résultat de 30 années de recherches ! Si d'aventure des personnages doivent avoir un jour recours à un exorciste en Grande-Bretagne…
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

The Holy Kabbalah (la sainte kabbale)

En anglais d'Arthur Edward Waite, 1929.
Traité détaillé sur le mysticisme juif, décrit par un occultiste respecté, cet ouvrage est divisé en douze chapitres et cinq annexes. L'auteur parle d'un grand nombre de thèmes, entre autres la Kabbale et le Talmud, Zohar, les relations cabalistiques avec l'islam, les anciens écrits de la Kabbale, la hiérarchie des anges et des démons, des nouvelles interprétations de divers textes de l'Ancien Testament, divers membres de la Kabbale juive et chrétienne et une étude des influences cabalistiques sur la magie, l'alchimie, l'astrologie, les Francs-Maçons, le tarot et le mysticisme.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

I Ching

Original en mandarin classique, nombreuses traductions.
Texte original du roi Wen (vers 1150 avant J.-C.) et de Confucius. Cet ouvrage est l'un

des cinq classiques de la Chine confucianiste et taoïste. Il offre au lecteur un système de divination subtile et poétique facile à utiliser mais capable d'allusions profondes et adaptées à la situation. Pour la prédiction, des brindilles d'achillée ou des pièces sont jetées sur un hexagramme, dessiné habituellement dans un cercle ou un carré. Trois livres sont ensuite consultés pour l'interprétation. La méditation sur la signification de la prédiction est fascinante; ce livre est si bon qu'il est possible de trouver matière à n'importe quelle campagne.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Occultisme : 8
Sortilèges : aucun.

Illustriertes Lexikon der Astronomie/Die Wunder der Sternenwelt (lexique illustré de l'astronomie/le miracle du monde des étoiles)

En allemand, du Dr Adolph Drechsler, Leipzig 1881/en allemand, du Dr Otto Ule et Dr Hermann J. Klein, 3e édition Leipzig et Berlin 1884.
Puisque la cruauté du Mythe provient de l'univers, les investigateurs sauront apprécier les ouvrages sur les planètes, la Lune, les comètes et les météores, ainsi que sur les phénomènes atmosphériques étranges. Ce lexique richement illustré est un ouvrage de référence avec des informations concises (env. 4 000) sur les thèmes astronomiques. En tant que tel, il est d'une grande utilité dans les mains des joueurs. *Die Wunder der Sternenwelt* quant à lui s'étend sur un spectre plus large. Cette œuvre de référence populaire sur l'astronomie en était déjà à sa 3e édition à la fin du XIXe siècle, car sa première édition avait beaucoup apporté au domaine en 1859. Plus de 800 illustrations ornent ce livre facilement compréhensible, disponible dans toute bibliothèque décente. Il est divisé en trois parties qui traitent respectivement de l'observation des étoiles, des faits concernant les planètes et le système solaire et de la représentation des étoiles fixes éloignées ainsi que des « mondes nébuleux ».
Dr Adolph Drechsler (1815 – 1888) était directeur du salon royal de mathématiques et physique de Dresde. En 1865, il avait traduit le livre visionnaire du célèbre astronome français et naturaliste Camille Flammarion *La pluralité des mondes habités*. C'est pourquoi il apparaît encore aujourd'hui volontiers dans les bibliographies des chercheurs en OVNI. Dr Otto Ule (1820 – 1876), auteur de *Die Wunder der Sternenwelt*, a étudié la théologie et les sciences naturelles et fut professeur dans un lycée de Francfort sur Oder entre 1845 et 1848 (une période mouvementée politiquement et dans laquelle il prit consciemment part), puis écrivit des livres spécialisés dans les sciences naturelles sur différents thèmes. Otto Ule ne vit pas la deuxième édition de son livre à la fin de l'année 1876 car il perdit la vie le 6 août de cette même année dans un gymnase en tant que commandant d'un corps de pompiers gymnastes lors d'un incendie (peut-être était-ce un acte de vengeance extraterrestre ?), il avait seulement 56 ans. Les nouvelles éditions du livre furent donc effectuées par Hermann Klein et s'égrènent jusqu'au XXe siècle avec des publications en 1906 et 1923.

Complexité : Délicat (30 %)
Spécificités : *+5 % Astronomie, +3 % Physique.*
Sortilèges : aucun.

Illustriertes Wörterbuch der römischen Alterthümer/Archäologisches Wörterbuch/Handbuch für die Denkmalpflege (dictionnaire illustré de l'antiquité romaine/dictionnaire d'archéologie/manuel d'entretien des monuments)

En allemand, traduction de l'anglais par Antony Rich, Paris et Leipzig 1862/en allemand avec traductions des termes techniques en français, anglais et latin, de Heinrich Otte, Leipzig 1877/en allemand, de J. Reimers entre autres, Hanovre 1899 et 1911.
Celui qui suit les traces des horreurs ancestrales se consacrera sans aucun doute à l'histoire et l'archéologie, et en ce qui concerne l'Europe centrale, il ne coupera pas à l'un des trois dictionnaires en image présentés ici. Tous les termes nécessaires à celui qui s'intéresse d'un point de vue scientifique aux trouvailles historiques, aux constructions et aux reliques sont traités de façon lexicale et illustrés. L'antiquité classique est tout d'abord étudiée en détail chez les Romains (avec env. 2 000 gravures sur bois), sans oublier les Grecs au passage. Le dictionnaire archéologique d'Otte met au contraire l'accent sur l'art chrétien en quatre langues. Reimers, quant à lui, propose une approche pratique de l'entretien des monuments et des musées. Les antiquités sont ici classées entre autres en fonction de la géographie allemande. Celui qui veut se présenter dans un jeu de rôle de ***Cthulhu*** comme un historien ou un archéologue trouvera son bonheur en termes de connaissances spécifiques (et de volapük).
Anthony Rich (1803 – 1891) était une autorité dans le domaine de l'archéologie, ce qui explique pourquoi son ouvrage de référence de 1849 (Londres) fut traduit en deux langues 13 ans plus tard. Heinrich Otte passa en tant que pasteur et surintendant

ecclésiastique de la religion à l'histoire de l'art. Son dictionnaire paru pour la première fois dans les années 1850 fut remis au goût du jour par le jeune archidiacre Otto Fischer lors d'une réédition. Les deux hommes se seraient surtout tournés vers les arts pour le développement du Royaume de Dieu sur la Terre. J. Reimers a écrit son manuel à la retraite après avoir été directeur de musée et conservateur de province de la commission de recherche et de conservation des monuments de la province d'Hanovre.
Respectivement :
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Archéologie : 5
Histoire : 8
Sortilèges : aucun.

Introduction to Mythology (introduction à la mythologie)

En anglais, de Lewis Spence, Edimbourg ou Londres 1921.
Bien que cet ouvrage relativement fin et non illustré semble ne pas offrir grand-chose au bibliophile, il est devenu une sorte de Bible pour le folkloriste amateur. En effet, Spence ne présente pas seulement les dieux et les croyances de diverses cultures européennes et extra-européennes, il les compare également pour découvrir des racines et des motifs communs. Ainsi, l'introduction dans le domaine de la science populaire fournit une première étude comparative des religions comme il était de mise à la fin du XIXe siècle pour la « science sérieuse » (par ex. dans la continuité de *Le Rameau d'Or* de Frazer). Même si les savants sérieux du XXe siècle commençaient à nouveau à se détacher de la manie de la classification de l'époque précédente, l'œuvre de référence de Spence est une mine pour l'investigateur lovecraftien. Il a en effet toujours su que les mythes de création, les représentations de l'au-delà, les scènes des enfers et les figures divines se ressemblent de façon frappante dans les cercles culturels les plus divers et le pourquoi de la chose.
Lewis Spence est une star et un auteur prolifique de la scène ésotérique anglaise de la première moitié du XXe siècle. Son thème de prédilection était Atlantis, ce qui trahit le caractère « scientifique » de ses méthodes.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 2
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Irish Witchcraft and Demonology (sorcellerie et démonologie irlandaise)

En anglais, de St. John D. Seymour, 1913.
Aperçu des anciennes croyances et pratiques de sorcellerie importées en Irlande par les Anglo-normands et les Écossais. Les superstitions des peuples ancestraux celtes sont mentionnées fugacement, et dans les neuf chapitres de ce livre, on trouve des informations concernant les transformations en animaux, les copulations avec le Diable, les esprits, le peuple des fées, diverses preuves de la pratique de la sorcellerie au XVIe siècle et plusieurs descriptions de sorciers et sorcières de l'histoire irlandaise.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

Isis Unveiled (Isis dévoilée)

En anglais, de Madame Helena Petrovna Blavatsky, 1877.
Cette réponse en deux volumes au matérialisme et à l'arrogance des groupes religieux et scientifiques de son temps a été rédigée par l'auteur de *Doctrine Secrète*. Cet ouvrage comprend une quantité impressionnante d'éléments, dont des descriptions du cheminement cyclique de l'humanité, des arts perdus, de phénomènes en rapport avec les médias, des thèmes tels qu'Auguste Comte, le mesmérisme, la psychométrie, les races de l'espace éthéré, les races du temps d'Adam, les créatures élémentaires, les talismans, le Shudala Madan, ainsi que les Égyptiens et les Indiens.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
SAN : 1
Occultisme : 6
Sortilèges : aucun.

Ist der Mars ein bewohnter Planet ? (Mars est-elle une planète habitée ?)

En allemand, de Joseph Plassmann, Hamm 1901.
Ce petit feuillet au format A5 est la taille que les journaux choisirent à partir de la fin du XIXe siècle pour des impressions spéciales sur divers thèmes (souvent concernant la géographie ou les sciences naturelles). Ces Frankfurter Zeitgemäßen Broschüren (brochures d'actualité) constituent cependant une petite collection à elles seules. Dans la 11e, il s'agit savoir si Mars est une planète habitée, bien qu'à l'époque on pensât plus aux petits hommes verts qu'aux bactéries. Sur 32 pages, l'auteur propose un aperçu de l'état des recherches sur Mars, s'exprime de façon critique contre le point de vue des canaux martiens et calcule avec application les effets de la faible gravité de Mars. Plassmann ne croirait pas vraiment à l'existence d'habitants intelligents sur Mars, nommés « Martiens », mais considère Vénus comme une base bien plus adaptée à une vie douée

Divinités ou malformations ?

Des dieux ont-ils jadis existé sur terre ? Les créatures fabuleuses de l'antiquité grecque ou de la mythologie indienne étaient-elles des créatures réelles ? Deux articles dans des magazines médicaux spécialisés le supposent. F. Schatz propose dans *Die griechischen Götter und die menschlichen Missgeburten* (Wiesbaden 1901) (les dieux grecs et les malformations humaines) la thèse selon laquelle les centaures et les cyclopes n'auraient été qu'un point de vue antique de déformations humaines connues. H. Bab tient le même cheminement de pensée dans *Geschlechtsleben, Geburt und Missgeburt in der asiatischen Mythologie* (Berlin 1906) (lignages, naissances et déformations dans la mythologie asiatique) pour la divinité indienne aux nombreux bras. Les dieux anciens ne seraient donc rien d'autre que des humains nés avec des malformations ? Le manque de croyance moderne aurait-il réduit les dieux et les démons à des problèmes de déformations ? Des créatures déformées qui furent jadis des dieux vivent peut-être encore dans les asiles et les hôpitaux, et pourraient retrouver leur statut si la croyance était suffisante…



Kali aux nombreux bras, une représentation de la déesse mère hindoue Dévi.

de raison. Les questions théologiques ne sont pas traitées explicitement !
Joseph Plassmann (1859 – 1940) est un professeur de lycée à Münster, y devient professeur honoraire d'astronomie à partir de 1913 et publie de nombreux ouvrages sur les thèmes de la mécanique céleste. À qui d'autre pourraient donc s'adresser les investigateurs s'ils étaient assaillis par des visiteurs malveillants de Pluton (Yuggoth) ?
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Astronomie : 2
Physique : 1
Sortilèges : aucun.

La Kabbale

En français, d'Adolphe Franck, 1843, avec de nombreux passages en hébreu. Traduction en allemand 1889, nouvelle édition 1922.
La tradition cabalistique ou, comme le livre l'exprime, la religion-philosophie des Hébreux, n'a pas été écrite pour la première fois par Frank mais on peut accorder au savant français une illustration critique historique concise. Franck n'est ni un cabaliste philosophique-ésotérique ni un rationaliste à la recherche de preuves. Dans la tradition de la théologie du XIXe siècle, il étudie de façon systématique les textes sources, tente de les ordonner et de les cerner brièvement. Sa thèse principale est que la Kabbale est apparue pendant la première diaspora juive à la période de l'Ancien Testament par le contact avec les représentations perses très formelles de la magie et de la science. Outre sa signification philosophique, la Kabbale est sans aucun doute l'une des traditions clés de la pensée occulte de l'Occident.
Adolphe Franck était un professeur connu de la faculté des sciences de Paris, professeur de philologie au collège Charlemagne et membre de l'académie des sciences morales et politiques, bref un coryphée dans son domaine. Le traducteur allemand Adolf Gelinek était également un spécialiste du domaine juif, et il n'est donc pas étonnant que ce livre parût en 1922 à Berlin.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Hébreux : 4
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Magick in Theory and Practise (magie en théorie et dans la pratique)

En anglais, d'Aleister Crowley, 1929.
Ce texte se réfère souvent aux œuvres antérieures de Crowley, comme *Le Livre de la Loi*, *Equinox*, *Le Livre des mensonges* ou *Liber 777*. Parmi les chapitres intéressants, on trouve : Les bases du rituel, Une collection d'armes élémentaires, Du silence, De la cachotterie et des noms barbares des invocations, Des sortilèges de bannissement et de la purification, De la magie noire, etc.. On trouve dans ce livre des instructions à suivre pour les rituels magiques, les méditations et la fabrication d'objets rituels.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
SAN : 1
Occultisme : 3
Sortilèges : *Invoquer un Esprit.*

La Magie chez les Chaldéens

En français, de François Lenormant, 1877.
Ce livre renseigne le lecteur sur la magie chaldéenne dans l'Assyrie antique. La bibliothèque du palais royal de Nineveh est citée comme source. Ce texte traite tout spécialement la démonologie chaldéenne, l'influence sumérienne sur la culture chaldéenne et babylonienne, une comparaison entre la magie égyptienne et chaldéenne, 28 sortilèges contre les maladies, la malchance, la sorcellerie et les esprits, la religion chaldéenne et babylonienne et leurs enseignements, les Accadiens et leur langue, et bien d'autres thèmes encore. Des éditions ultérieures ont été étendues par l'auteur et d'autres éditeurs.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : *Invoquer un Esprit, Soigner des Maladies.*

Magie und Zauberei in der alten Welt (magie et sorcellerie dans l'ancien monde)

En allemand, de Kurt Aram, Berlin 1927.
Avec ce livre illustré, l'auteur met en évidence les visions mythiques de l'antiquité. Ses thèmes principaux sont Babylone, l'Égypte et la Grèce. Aram tient surtout à opposer la vision du monde moderne rationaliste et souvent mécanique à une compréhension magique du monde de nos ancêtres. Son point de vue est plaisant et les nombreuses petites illustrations pleines d'inspiration. C'est donc une balade à l'arrière-plan ésotérique au cœur des grandes époques historiques, qui n'a cependant rien de scientifique (même si cela peut sembler être le cas de prime abord).
Kurt Aram est le pseudonyme de l'écrivain ésotérique et éditeur Hans Fischer (1869 – 1934). Avec *Magie und Mystik in Vergangenheit und Gegenwart* (1929) (magie et mysticisme du passé et du présent), ce livre fait partie de ses chefs-d'œuvre. Aram aurait passé du temps en Orient, et ses connaissances du Proche-Orient sont solides. Outre ses ouvrages ésotériques, Aram/Fischer écrit également des textes de chansons.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Histoire : 4
Occultisme : 7
Sortilèges : aucun.

The Magus, or Celestial Intelligencer ; Being a Complete System of Occult Philosophy (le mage, ou intelligence céleste, système complet de la philosophie occulte)

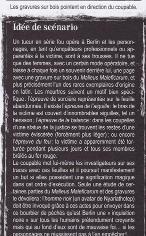
En anglais, de Francis Barret, 1801.
L'auteur tente de faire renaître l'intérêt du public pour l'occultisme en écrivant ce livre et en donnant des cours chez lui. En fait *The Magus* est constitué de deux livres : *Sciences of Natural Magic* (sciences de la magie de la nature) et *Magnetism and Cabalistic or Ceremonial Magic* (magnétisme et cabalistique ou magie cérémonielle). Parmi les thèmes soulevés, on trouve tous les fondamentaux de l'occultisme : la démonologie, l'alchimie, le magnétisme, les bougies, la magie cérémonielle, la science des chiffres, la fabrication de talismans, l'astrologie ainsi que les biographies d'occultistes important de son temps.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
SAN : 1
Occultisme : 7
Sortilèges : *Invoquer un Esprit.*

Malleus Maleficarum (marteau des sorcières)

En latin, de Jakob Sprenger et Heinrich Kramer, 1486, nombreuses traductions, première traduction allemande sous le nom de *Der Hexenhammer* 1906.
Une introduction pour les inquisiteurs du Moyen Âge pour reconnaître et torturer les sorcières et les hérétiques. Ce livre effroyable aida à formaliser et à généraliser les chasseurs de sorcières et porte ainsi la responsabilité de la mort de centaines de milliers de personnes. La popularité de cet ouvrage provient de plusieurs facteurs, et en premier lieu de la réputation de ses auteurs. Les deux étaient dominicains et Sprenger doyen de l'université de Cologne. De plus, la bulle du Pape Innocent VIII fut imprimée dans le livre, celle-là même qui en 1485 devait faire taire tous ceux qui s'opposaient à la chasse aux sorcières. Toutes les éditions du livre contiennent des informations sur les pactes avec le Diable, les sacrifices humains, les métamorphoses, les échanges de corps pendant le sabbat, des minutes de procès, la manière d'obtenir des aveux, la façon de conduire un procès, etc..

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.


Les gravures sur bois pointent en direction du coupable.



Idée de scénario

Un tueur en série fou opère à Berlin et les personnages, en tant qu'enquêteurs professionnels ou apparentés à la victime, sont à ses trousses. Il ne tue que des femmes, avec un certain mode opératoire, et laisse à chaque fois un souvenir derrière lui, une page avec une gravure sur bois du *Malleus Maleficarum*, et plus précisément l'un des rares exemplaires d'origine en latin. Les meurtres suivent un motif bien spécifique : l'épreuve de sorcière représentée sur la feuille abandonnée. Il existe l'*épreuve de l'aiguille* : le bras de la victime est couvert d'innombrables aiguilles, tel un hérisson ; l'*épreuve de la balance* : dans les coupelles d'une statue de la justice se trouvent les restes d'une victime éviscérée (forcément plus léger) ; ou encore l'*épreuve du feu* : la victime a apparemment été torturée pendant plusieurs jours et tous ses membres brûlés au fer rouge.
Le coupable met lui-même les investigateurs sur ses traces avec ces feuilles et il poursuit manifestement un but si elles possèdent une signification magique dans cet ordre d'exécution. Seule une étude de certaines parties du *Malleus Maleficarum* et des gravures le dévoilera : l'*homme noir* (un avatar de Nyarlathotep) doit être invoqué grâce à ces actes pour envoyer dans ce bourbier de péchés qu'est Berlin une « inquisition noire » sur tous les humains prétendument croyants mais qui au fond d'eux sont de mauvaise foi… si les personnages ne réussissent pas à l'en empêcher !

Man and his Superstitions (l'Homme et ses superstitions)

En anglais, de Carveath Read, Londres 1920 et 1925.
Un sommaire débordant, une police d'écriture minuscule, un index imposant et une publication par la renommée Cambridge University Press l'indiquent clairement : c'est une œuvre scientifique. Le terme de « superstition » est ici néanmoins très large comme l'auteur le reconnaît dans la préface de la deuxième édition modifiée de 1925. Pour lui, toutes les coutumes religieuses non légitimées par l'une des religions du monde en font partie. Ainsi, il n'y a pas que la magie traditionnelle qui est traitée mais également l'animisme et le totémisme, ainsi que la croyance dans les augures. Globalement, Read suit le développement de l'humain selon Darwin, une thèse qui ne s'était

absolument pas établie en son temps. Tout comme pour la biologie et les développements physiques, Read veut appréhender le développement spirituel humain selon la théorie de l'évolution. Pour cela, il a divisé en deux parties son *magnum opus* de 1920 *To the Origins of Man and his Superstitions* (vers les origines de l'Homme et de ses superstitions). Pour les investigateurs de Cthulhu, c'est surtout la deuxième partie qui est intéressante. D'après Read, les représentations magiques auraient tout d'abord servi à légitimer les anciens des peuples, qui étaient (ou voulaient être) utiles après leurs meilleures années en tant que guerrier ou chasseur pour la transmission de la culture. Une autre évolution aurait été celles des rois des magiciens, des prêtres et des dieux de l'antiquité.

Carveath Read est un psychologue enseignant la psychologie comparée à l'University College de Londres et qui publie dans des revues renommées telles que le British Journal of Psychology. Bien avant *Man and his Superstitions*, il s'était intéressé au mythique et avait déjà publié en 1905 *The Metaphysics of Nature*.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 4
Psychologie : 7
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Die Medizin der Naturvölker (la médecine des peuples primitifs)

En allemand, du Dr Max Bartels, Leipzig, 1893.

Un livre magnifique dont les 175 gravures sur bois remarquables justifient à elles seules sa présence dans ce canon de la littérature. Dans cet ouvrage concernant la médecine de la préhistoire, il ne s'agit pas du thème primaire de la médecine mais de remarques ethnographiques concernant le monde des peuples primitifs tout autour du globe, pour lesquels les maladies et les guérisons sont toujours des forces occultes à l'œuvre. Il est rafraîchissant que Bartels ne considère pas les pratiques qu'il a étudiées comme supérieures à celles des sauvages primitifs. Pour lui, les chamans et les médecins sont des collègues. Les médecins formés sont décrits comme des « médecins autorisés » et les rencontres entre les chamans de divers peuples comme des congrès de médecine. Le chercheur dans le domaine du surnaturel trouve chez Bartels tellement de rituels, de descriptions et d'illustrations de fétiches et de masques de démons, ainsi que de thérapies surnaturelles qu'il pourrait presque travailler comme médecin.

Le Dr Max Bartel fut conseiller des services de santé à Berlin et l'idée de son étude lui vint lors d'une présentation en 1892 de la Gesellschaft für Natur- und Heilkunde (société d'histoire naturelle et de médecine). On peut se demander s'il a déjà vu quelques unes ou de nombreuses régions qu'il décrit dans le livre, mais selon ses propres déclarations, il connaît les pratiques des peuples primitifs par des récits de voyage. Il a trouvé les statues des démons des maladies dans les musées ethnographiques de Berlin et de Vienne et avait d'ailleurs publié en 1898 un article concernant la lèpre sur les îles Marshall, et ainsi peut-être voyagé ensuite dans les colonies allemandes. Dans tous les cas, sa reconnaissance des chamans comme apparentés dans l'esprit aux médecins modernes est sympathique et très atypique en son temps.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 4
Médecine : 5
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Der Mensch vormals und heute (l'humain d'autrefois et d'aujourd'hui)

En allemand, de Richard Oberländer, Leipzig 1878.

Ce livre illustré de plus de 100 gravures traite des origines, de l'âge, de la patrie d'origine et de la dispersion des races humaines. Une aide précieuse pour un joueur du seul jeu de rôle qui considère l'anthropologie comme une aptitude. Comme le reconnaît l'auteur, une œuvre comme celle-ci aurait été impensable 60 ans auparavant. En effet, outre les nombreux récits de voyageurs, il faut une théorie de l'évolution pour mettre en lien les races en fonction de leur origine. Les travaux de Blumenbach (1752 – 1840), fondateur de l'anthropologie et de la phrénologie scientifiques sont centraux. Sur le plan conceptuel, Oberländer est un enfant de son temps : l'Européen blanc reçoit toujours la place d'honneur dans les illustrations, la race méditerranéenne (parmi laquelle on compte d'ailleurs les Germaniques, les romains, les Slaves, les Sémites, etc.!) représente le développement idéal, et une comparaison entre « arien » et « indo germanique » apparaît comme terme ethnologique (et non linguistique comme il serait plus juste de le nommer) tout à fait « innocemment ». Malgré cela, Oberländer est bien plus moderne et mesuré que la plupart de ses contemporains et ce qu'il publie est la doctrine de son temps. Oberländer effectue également une classification des peuples de notre planète en plus de 570 groupes.

Richard Oberländer est le rédacteur de *Neuen Buchs der Reisen und Entdeckungen* (nouveau livre des voyages et des découvertes), une sorte de précurseur du GEO moderne. Dans ce cadre, il avait déjà publié des articles

concernant l'Océanie et les voyages de découverte dans les îles du Pacifique.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 7
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Le Musée des Sorcières, Mages et Alchimistes

En français, de Grillot de Girvy, 1929.
Comprend un aperçu général des arts obscurs. Parmi les thèmes mentionnés, on trouve les maîtres-sorciers comme prêtres démoniaques, la conjuration des démons, les pactes, la divination, les grimoires, la possession, la nécromancie, les cabalistes, le tarot, l'astrologie, les talismans et l'alchimie. Les 376 illustrations de cet ouvrage sont exceptionnelles ; il n'y en avait jusque-là jamais eu autant dans un livre sur ces sujets.
Complexité : Facile (20 %)
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

Mysteries and Secrets of Magic (mystères et secrets de la magie)

En anglais, de C. J. S. Thompson, Londres 1927.
Ce livre détaillé et richement illustré s'essaye à la vulgarisation des pratiques magiques de tous les temps et peuples (avec une dominante sur la Grande-Bretagne). Commençant par les conjurations rituelles de la nuit des temps, la magie est représentée comme une sorte de pratique de religion primitive (et parfois dégénérée). La Kabbale juive est traitée comme les pratiques de l'orient ou le rôle de la sorcellerie dans les drames de Shakespeare. En bref : un ouvrage de référence. Celui qui recherche des illustrations de schémas magiques ou de caractères occultes sera ici grandement récompensé. Un index et une bibliographie soulignent la prétention scientifique de l'auteur.
Le Dr Thompson en arriva certainement à devenir un collectionneur d'informations étranges de par son intérêt pour la médecine et l'histoire de la médecine. Son œuvre s'étend de l'alchimie, à la description des monstres en passant par la charlatanerie et l'application historique des herbes médicinales.
Complexité : Facile (20 %)
Histoire : 2
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

The Mysteries of Britain (les mystères de la Grande-Bretagne)

En anglais, de Lewis Spence, Londres, années 1920 (nouvelle édition 1938).
Ce livre aux 16 illustrations de qualité variée traite les traditions et rites secrets de la Grande-Bretagne de la préhistoire. Depuis les druides celtes jusqu'au Graal en passant par Stonehenge, l'Angleterre se voit affublée de sa propre mythologie. Contrairement à d'autres élucubrations semblables concernant le regain du druidisme et des folies spirituelles, Spence s'est au moins efforcé de suivre une procédure scientifique quoique superficielle. Sa théorie selon laquelle les Celtes descendent d'immigrés ibériques ayant eux-mêmes leurs racines en Afrique du nord peut sembler pour le moins excentrique et il n'a pas peur de poursuivre grâce à son imagination là où les faits lui échappent. Pour la recherche de sites mystiques sur les îles britanniques, ce livre facilement accessible et pas totalement inutile peut constituer un possible point de départ.
Spence, ésotérique prolifique, pensait qu'il avait des racines celtes et qu'il possédait le deuxième visage.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Histoire : 2
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Mystik und Magie der Zahlen (mystique et magie des chiffres)

En allemand, d'Erich Bischoff, Berlin 1920.
Ce livre court présente d'innombrables exemples de suites de chiffres, de prophéties des dates ainsi qu'un aperçu des significations mystiques des chiffres de 1 à 100 (particulièrement intéressant pour le Gardien). Comme dans tous les calculs pseudo-scientifiques, la personne facilement impressionnable doit toujours garder à l'esprit qu'il est possible de partir d'un chiffre X et d'arriver à n'importe quel chiffre Y en utilisant assez d'étapes de calcul différentes. Dans ce cadre, les preuves de la nature cachée des dates de la première Guerre Mondiale sont habilement déroulées par Bischoff dans les dates de la vie des chefs d'État européens de cette époque. Dommage qu'il ne soit arrivé à cette « prévision » qu'après la fin de la guerre.
Le Dr Erich Bischoff est un orientaliste versé dans les langues telles que l'hébreu et l'araméen (la « langue de la Bible »). Dans ce contexte, il est peu étonnant qu'il se soit occupé dès 1913 de *Die Elemente der Kabbala* (les éléments de la Kabbale), son autre œuvre de référence occulte. Dans ce mystère juif mystique, les lettres, les chiffres et les mots sont assignés à des valeurs. D'autres travaux plus ou moins scientifiques concernaient le Coran et les gnostiques préchrétiens ainsi que les interactions philosophiques entre les Juifs et les Babyloniens pendant la période de l'Ancien Testament.
Complexité : Facile (20 %)

Durée : semaines
Mathématiques : 6
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Myths and Legends : Babylonia and Assyria (mythes et legendes : Babylone et Assyrie)

En anglais, de Lewis Spence, 1916.
Comprend un aperçu de l'ancienne religion des Babyloniens ainsi qu'un glossaire et un index. Les titres des chapitres sont entre autres : « Babylone et Assyrie dans les contes et légendes », « Cosmologie babylonienne », « La religion babylonienne ancienne », « L'épopée de Gilgamesh », « Le panthéon babylonien tardif », « La divinité Merodach et son culte », « Le panthéon des Assyriens », « Le culte babylonien des étoiles », « Prêtrise, cultes et temples », « Magie et démonologie à Babylone et en Assyrie », « Monstres mythologiques et animaux de Chaldée », « Histoire des rois babyloniens et assyriens », « Comparaison des deux religions », « Fouilles contemporaines à Babylone et en Assyrie ».
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Myths and Legends of Japan (contes et légendes du Japon)

En anglais, de F. Hadland Davis, 1912.
Ce livre qui décrit les contes et légendes du Japon comprend 31 chapitres et 32 tableaux en couleurs. Parmi les thèmes traités, on trouve : Dieux, héros et guerriers ; Yuki-Onna, femme des neiges ; Le coupeur de bambous ; Boudha ; Légendes du renard ; Jizo, dieu protecteur des enfants ; Les amants des astres ; La robe de plumes ; La légende du Mont Fuji ; Les cloches ; Fleurs et jardins ; Arbres ; Miroirs ; Poupées ; Les lanternes roses de la Pentecôte ; Tonnerre et éventails ; Animal ; Contes d'oiseaux et d'insectes ; Thé ; Superstitions ; Êtres surnaturels, etc. ainsi que des remarques concernant la poésie japonaise et un arbre généalogique des dieux.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

Die narkotischen Genussmittel und der Mensch/Phantastica (les denrées de luxe narcotiques et l'humain/Phantastica)

En allemand, d'Ernst Freiherr (baron) von Bibra, Nuremberg 1855/en allemand, du Pr Dr Louis Lewin, Berlin, 1924 et 1927.
Celui qui vit dans un monde dans lequel l'artiste passe dans les Contrées du Rêve de Lovecraft grâce à des élixirs secrets ou dans lequel un Dr Fu-Manchu soumet ses victimes à des drogues exotiques a besoin d'informations concernant l'origine, l'effet et l'histoire des substances grisantes. Les deux ouvrages présentés ici, entre lesquels 70 ans se sont écoulés, montrent un tournant dans l'utilisation de ces substances. Bibra est un auteur naïf et en quête d'aventures qui sait raconter d'innombrables farces de récits de voyages et de recherche comme par exemple le fait que l'urine des consommateurs de l'amanite tue-mouches donne un coup de fouet aux toxicomanes. Lewin est le Nestor de la médecine légale allemande et écrivit pendant sa retraite des œuvres sur les substances qui fascinent, telles que les drogues et les poisons, et connaît bien mieux que Bibra leurs dangers. Il expose néanmoins de nombreux détails concernant la manipulation des stupéfiants (éther comme ersatz d'eau-de-vie sur les foires, arsenic comme drogue lors de soirées), ce qui demeure totalement inimaginable pour les générations futures.
Ernst von Bibra (1806 – 1878) était chimiste de son état et toxicologue d'autrefois. C'est surtout la propagation de l'utilisation des stupéfiants qui lui permit de se pencher sur les substances utilisées et leur histoire. En 1849, il avait pu observer lors l'un voyage en Amérique du Sud l'utilisation de la coca. Il regrette ouvertement dans sa préface ne pas avoir pu encore appréhender l'effet chimique de la substance narcotique. Louis Lewin (1850 – 1929) est un toxicologue renommé de son temps et peut encore être à la disposition des investigateurs dans certaines circonstances. Provenant d'un milieu simple de juifs de l'est, il grandit dans le Scheunenviertel (quartier des Granges) de Berlin et devint professeur en 1893. Les plus de 300 publications scientifiques prouvent sa productivité extraordinaire. Sa dernière parution concernant une liane sud-américaine contenant des substances euphorisantes date de l'année de son décès. De nos jours, il existe une société de toxicologie portant son nom.
Respectivement :
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Chimie : 4
Médecine : 4
Pharmacie : 4
Sortilèges : aucun.

Nestorchronik, die altrussische (les chroniques de Nestor, récits russes anciens)

Povest'vremennych let (récit des années passées) est une description de toutes les transmissions orales et en partie écrites de l'histoire de la dy-

nastie des princes russes de Kiev. Cet ouvrage parut vers 1193 et est attribué au moine orthodoxe Nestor qui vécut dans le cloître troglodyte de Kiev, le plus vieux cloître de Russie. Bien qu'elles aient été nommées « Chroniques de Nestor », plusieurs auteurs ont vraisemblablement travaillé dessus. Il s'agit de la seule source écrite ayant survécu de la Russie du Moyen Âge. Ce n'est qu'en 1910 que le savant Reinhard Kekulé von Stradonitz tenta l'entreprise délicate de le traduire en allemand.
Seul le traducteur dispose de la traduction non abrégée car la maison d'édition Reclam n'a publié qu'une version raccourcie.
Complexité : Ardu (50 %)
Histoire : 6
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

News from the Invisible World (nouvelles du monde invisible)

Ce livre a été écrit par l'Anglais T. Charley. Il est paru à Londres en 1896, époque pendant laquelle se consacrer à l'occulte était devenu une mode très en vue. La croyance en l'existence des esprits et des âmes perdues apparaissant sous forme de fantôme était très répandue. Pendant un certain temps, on fut tellement convaincu de l'existence de ces esprits qu'un propriétaire ne coupait pas à l'engagement d'un chasseur d'esprit en cas d'évènements malheureux d'une maison tombée dans le discrédit, tout comme il aurait appelé un destructeur de vermine en présence de ce fléau. Dans les cercles d'initiés, Charley était considéré comme un représentant sérieux de ses travaux jusqu'à ce qu'il spécule que les adeptes égyptiens de la déesse Bastet avaient fui vers le nord au temps des rois égyptiens jusqu'à atteindre la Cornouailles. Charley disparut dans les années 1920 sans laisser de traces, alors qu'il examinait pour le compte d'une organisation britannique une propriété autrefois vacante à proximité de Londres.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Anthropologie : 2
Sortilèges : aucun.

Nouvelles Recherches sur les Chams

En français, d'Aymonier Cahaton, 1901.
Il s'est consacré à un groupe peu connu de sorcières asiatiques (peu dans ce groupe étaient des hommes), qui vivaient à Annam, au Cambodge, faisant partie de la Chine et du Siam. Ces sorcières étaient craintes par leurs voisins en raison de leurs sortilèges malveillants causant entre autres maladies et morts à distance. Elles étaient particulièrement haïes au Cambodge et souvent assassinées.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Occult Japan (Japon occulte)

En anglais, de Percival Lowell, 1895.
Après avoir voyagé pendant dix ans au Japon, il écrivit ce livre. Les thèmes les plus divers furent décrits, comme par exemple : Ontake, Shinto, les miracles, les incarnations, les voyages et groupes de pèlerins, Gohei, les reliquaires d'Ise, Noumena, le soi, l'individualité comme force et idée, la possession, la volonté, le caractère japonais, les rêves, la transe hypnotique, la transe pendant la possession et les dieux du Shinto.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Offenbarung des Johannes (les révélations de Jean)

Langue d'origine inconnue, peut-être grecque, hébraïque ou araméenne, vers 95 après J.-C. Dernier livre « officiel » du Nouveau Testament de l'apôtre Jean sur l'île de Patmos dans la mer Égée. Ce point culminant de toutes les prophéties de l'Ancien et du Nouveau Testament comprend une vision apocalyptique dans laquelle un Antéchrist, soutenu par Satan, parvient à prendre le pouvoir mais finit par être banni par le cortège céleste dans une mer de feu. Pendant cette période, les forces célestes déversent sur la Terre des fléaux, des épidémies et des catastrophes naturelles pour punir ceux qui se sont laissé aller à cette croyance. Aujourd'hui encore, on recherche une explication probante à ces visions dont les images effroyables sont toutes aussi vagues et allégoriques que les prédictions de Nostradamus. Certains pensent que ce livre décrit effectivement les événements de la fin du monde ou qu'il contient tout du moins des vérités ésotériques étranges. D'autres pensent que Jean parlait de façon métaphorique de Rome et d'autres villes de son temps. Cette œuvre est souvent apprise par cœur par les cultistes et les fous tels que Charles Manson qui intègrent dans leur image déformée du monde les parties les plus terribles du livre.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
SAN : aucune perte tant que le livre n'est pas étudié fébrilement
Occultisme : 2
Sortilèges : aucun.

Pert Em Hru (Livre des Morts)

Hiéroglyphes égyptiens englobant près de 200 chapitres, des traductions anglaises et françaises furent publiées vers 1500 puis furent complétées par la suite.

Le *Pert Em Hru*, règlement de comportement pour les morts, fut écrit tout autant sur des parchemins que peint sur les parois des tombes ou encore gravé dans les sarcophages. Les chapitres ne sont pas liés les uns aux autres et ont vraisemblablement été complétés au cours des siècles. L'œuvre complète n'a jamais été trouvée sur un seul parchemin. Le thème principal est la béatification des morts ; on supposait qu'ils réciteraient les textes dans le bon ordre pour bénéficier d'avantages dans leur vie après la mort. Ces règles et procédures magiques protègent les morts contre les dangers qui les guettent dans leur voyage vers l'au-delà lors de leur passage vers l'immortalité. De nombreux sortilèges présents protègent les momies contre la moisissure, aident au changement de forme ou les morts à devenir des dieux.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : nombreux sortilèges de l'Égypte ancienne.

Principles of Nature, her Divine Revelations and a Voice to Mankind (principes de la nature, de ses révélations divines et voix vers l'humanité)

En anglais, d'Andrew Jackson Davis, New York, 1847.
Davis, né à Poughkeepsie (New York) était un spiritualiste, devin, connaisseur des phénomènes mystiques et pratiquant de ce qui fut connu plus tard sous le nom de spiritualisme moderne. C'est le premier livre dans lequel le « devin de Poughkeepsie » écrivit sa « philosophie harmonieuse » comme elle lui a été dévoilée par *Galen* et *Swedenborg*. Il prophétise une nouvelle redistribution de l'humanité qui engendrera une révolution sociale. Cet ouvrage fut plus tard réédité et complété par plus de 30 autres personnes. Davis se retira ensuite pour vendre des livres et des plantes médicinales.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Les Prophéties de M. Michel Nostradamus

À l'origine, diverses parties du livre étaient écrites en français, en italien, en grec, en latin ou dans d'autres langues. Parut pour la première fois en 1555, une version étendue suivit en 1558.
Le médecin et astrologue français Nostradamus fut jugé comme hérétique par l'Église entre autres parce qu'il pensait que la Terre tournait autour du soleil. Il voyagea dans tout le pays, aida les gens lors de l'épidémie de peste, fonda une famille et mourut ironiquement de la maladie qu'il avait aidé les autres à combattre. Le livre comprend environ mille quatrains divisés en dix « blocs », dont il ne reste que des fragments du septième. Les quatrains servent de prophétie aux événements qui se produiront jusqu'en 3797 (année de la fin du monde). Les descriptions de ces prophéties sont peu spécifiques, très imaginatives, sans ordre particulier et apparaissent parfois sous forme d'anagramme pouvant prendre n'importe quelle signification. Il existe un nombre incalculable d'interprétations différentes à ces prophéties, un outil pratique pour le Gardien et applicable à de nombreuses campagnes.
Complexité : Ardu (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Rituale Romanum

En latin, probablement de Maximilian van Eynatten sous l'injonction du Pape Paul V, 1614, deux nouvelles éditions en 1952.
Sur ordre du Pape Paul V, cet ouvrage est un rituel d'exorcisme utilisé par l'Église romaine catholique. Inspiré des récits concernant l'expulsion des démons dans le Nouveau Testament, l'exorcisme devint un aspect restreint mais néanmoins important de l'Église chrétienne. Ce livre met en garde les prêtres sur la possession réelle des sujets traités ; suit ensuite le rituel ; le livre se termine sur des prières et des passages choisis de la Bible. Le rituel de ce livre peut être très dangereux autant pour le possédé que pour l'exorciste et conduire pendant ces séances stressantes à des pertes de santé mentale. L'exorcisme peut être appliqué sur les personnes ainsi que sur les lieux et les prêtres en exercice ont tout loisir dans le choix de la langue utilisée lors du rituel, des passages lus, du nombre de personnes présentes, etc..
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
SAN : l'exécution du long rituel de ce livre peut entraîner une perte de SAN par jour comprise entre 2 et 1D6.
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun, mais le livre peut aider quelqu'un qui pense à tort être possédé.

The Secret Doctrine (La doctrine secrète)

En anglais, de Madame Blavatsky, 1888.
Ouvrage en trois volumes, dont les titres sont respectivement *Cosmogenesis*, *Anthrogenesis* et *Index and Bibliography*. Ces trois livres couvrent un nombre étonnant de thèmes potentiellement utiles pour le Gar-

dien, et dans lesquels on trouve environ 1 200 œuvres citées. Parmi les thèmes traités, on trouve les informations suivantes : la naissance et l'évolution de l'univers, le soleil et les planètes avec leurs royaumes ; les forces élémentaires des minéraux au royaume des Hommes en passant par les plantes et les animaux ; les dieux cosmiques dont les activités déterminent les lois et l'harmonie du cosmos ; l'éveil de l'esprit humain par des créatures bien plus développées ; une nouvelle interprétation de la mythologie ; une doctrine secrète dans laquelle les adeptes libèrent leur propre divinité interne ; un pouvoir amoral et indicible duquel toutes les choses proviennent ; le concept du changement des saisons pour toutes choses (par exemple un temps pour la vie, un temps pour la mort et un temps pour revenir à la vie) ; l'évolution des sept races d'origine et de leurs descendants ; les continents (Pôle nord, Hyperborée, Lémurie et Atlantis) sur lesquels les quatre races qui nous ont précédés étaient à leur apogée ; et bien d'autres.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Occultisme : 5
Sortilèges : aucun.

Secret Societies of All Ages and Countries (sociétés secrètes de tous les âges et de tous les pays)

En anglais, de Charles William Heckethorn, édition allemande de Leopold Katscher, Leipzig 1900, traduction allemande sous le titre *Geheime Gesellschaften, Geheimbünde und Geheimlehren* (communautés secrètes, sociétés secrètes et doctrines secrètes).

Cet ouvrage volumineux de Heckethorn concernant les sociétés secrètes fut pendant longtemps LE livre de référence sur ce thème dans la zone anglophone. Partant des sociétés secrètes antiques, Heckethorn aborde le sujet sur un ton sobre et dans une grande justesse lexicale. Il s'étend des mystères des anciens jusqu'à la secte africaine des léopards humains en passant par les récits du Moyen Âge, les Francs-maçons, la mafia et la Camorra. Le point central de Heckethorn est constitué par le caractère secret d'une organisation, de sorte que selon son exposé, les jésuites catholiques ou les nihilistes russes se retrouvent au côté des Illuminati. Heckethorn considère que la motivation ultime d'une cachotterie est la persécution politique à son époque.

Les remarques et compléments importants de Katscher dans l'édition allemande rendent *Geheime Gesellschaften* incontournable pour les explorateurs du Mythe locaux.

Charles William Heckethorn n'est pas un savant mais un écrivain que la clarté d'énonciation ne dessert pas. Ses connaissances des sociétés secrètes semblent être un produit dérivé de recherches littéraires et de curiosité personnelle. Dans tous les cas, Heckethorn adopte toujours une position très rationnelle sur les thèmes mystiques.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : semaines
Anthropologie : 5
Histoire : 4
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Sepher Ha-Zohar (Livre de la Splendeur)

En araméen, de Moses de Leon, 1280, cet ouvrage fut publié dans plusieurs éditions et traduit entre autres en allemand, en anglais, en français et en latin.

Outre le beaucoup plus ancien *Sepher Yetzirah* (*Livre de la Formation*), c'est le livre fondamental du mystique juif. Moses décrit des concepts tels que les humains célestes, dieu en tant que somme de toutes les réalités, les mauvais esprits dénommés Kelipoth (les enveloppes), les sept palais du monde nommés Hekalot, les diverses sphères et le pouvoir qu'elles peuvent attribuer, etc.. Ce livre est long et très difficile à comprendre.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
SAN : 2
Occultisme : 7
Sortilèges : aucun.

Livres sibyllins

En latin, auteur inconnu.

Cet ouvrage est un recueil de prophéties de la devineresse Amalthaea de Cumea, qui avait proposé de vendre ces livres à Tarquinius Superbus, le dernier des sept rois de Rome. Après que celui-ci eut refusé de payer le prix demandé, la devineresse brûla les six premiers livres. Les trois restants ont disparu au cours d'un incendie en 83 après J.-C..

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Die Smaragd-Tafeln (les tablettes de Smaragdine)

Traduites dans de nombreuses langues, le texte gravé en phénicien proviendrait d'une tablette de Smaragdine, auteur(s) inconnu(s), attribué à Hermès Trismégiste, vers 200 après J.-C., possiblement plus ancien.

Texte significatif sur l'alchimie et étonnamment court de l'Europe du Moyen-âge, bien qu'aucune traduction ne s'équivaille. Le texte possède de multiples sens et est aussi cryptique que le *Tao Te Ching* de la Chine

ancienne. La tablette aurait été trouvée par Alexandre le Grand ou la femme d'Abraham, Sara, près du corps d'Hermès Trismégiste, dans une grotte. Une traduction latine circula vers 1200 et une version en arabe ancien fut également trouvée.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : semaines
SAN : aucune perte bien qu'une étude fébrile puisse révéler une perturbation mentale
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

Talisman Turc

En allemand, du Dr Ferdinand Maack, Hambourg 1926.
Celui qui feuillette ce volume peu épais voit au premier coup d'œil des chiffres et encore des chiffres, des mathématiques à n'en plus finir. Plus de 200 « figures » sont ainsi présentées ici, car cet ouvrage est l'étude, en partant de l'analyse des mathématiques occultes d'une amulette turque particulière, de l'origine et de la raison d'être des carrés magiques ainsi que la périodologie scientifique. On tend ainsi vers le déchiffrement du carré magique des amulettes d'amour et de maladie. Celui qui a toujours voulu savoir pourquoi la simple lecture des écrits occultes entraîne des pertes de santé mentale doit lire, à ses risques et périls, les lignes suivantes : « Toutes les *transitions* se produisent du carré purement apolaire (carré A) (figure 164) au carré magique parfait ou imparfait (figure 172) en passant par le carré L (figure 162) et T (figure 167). [...] Dans les carrés K, les carrés T forment un groupe particulier. Ils sont apparemment apériodiques, en réalités *cryptopériodiques*. [...] Et tout spécialement pour un *talisman* qui doit prodiguer une *protection* personnelle contre les maladies, les démons, etc., *aucun symbole n'est mieux adapté qu'un carré T dyspériodique* ! »
Ferdinand Maack (1861 – 1930) est un médecin, ésotérique et membre de la Rose-Croix. Ses nombreuses œuvres ésotériques remontant au tournant du siècle présentent deux mises en relief claires : la mathémagie et le jeu d'échec en trois dimensions qu'il a développé. Pour un investigateur de Cthulhu, le Dr Maack pourrait donc peut-être un partenaire quelque peu excentrique qui dispose d'une habileté extraordinaire pour résoudre les énigmes mathématiques occultes. C'est de plus l'un des auteurs qui publie chez les éditions Talis und Hummel du « Dr Laarß » dans le milieu occulte de Weimar.
Complexité : Ardu (50 %)
SAN : 1
Mathématiques : 8
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.

Idée de scénario

Peut-être font-ils, ou tout du moins l'un d'entre eux, partie de ce « milieu occulte de Weimar ». Quoi qu'il en soit, l'un des personnages connaît le bon Dr Ferdinand Maack, légendaire pour ses arts du calcul, c'est même un très bon ami. D'autant plus effrayant qu'en seulement quelques jours le Dr Maack se transforme, passant d'un homme à la froide logique à une épave effrayée, traquée et paniquée. Jusqu'à sa dépression nerveuse et même après son admission à l'asile, il continue de recouvrir les murs de sa cellule de formules mathématiques totalement incompréhensibles. Des recherches dans la villa de l'homme et sur des pistes dangereuses conduisent les personnages à découvrir que le Dr Maack avait travaillé au perfectionnement d'une certaine formule mathématique de son livre, une formule qui ouvrit au cours de ses longues heures de travail sur son ardoise une porte vers notre monde aux démons des dimensions non euclidiennes. Ce portail mathématique qui laissa passer les créatures habitant à présent sa demeure et les environs menace d'entraîner l'arrivée d'une monstruosité encore plus effroyable. Une fois les personnages entrés dans la villa, ils devront trouver dans ce chaos une formule de conjuration particulièrement ardue pour mettre fin à tout cela. Espérons que l'un des personnages possède suffisamment de connaissances en mathématiques pour la trouver ! Le *Talisman Turc* est bien sûr la clé si on le lit correctement...

Le Vaudou haïtien

En français, d'Alfred Metraux, 1958.
Cet auteur joua un rôle important dans la conservation des pratiques du vaudou haïtien (pendant un temps, le culte vaudou fut officiellement aboli par l'Église). Les prêtres et les prêtresses vaudous lui furent tellement reconnaissants qu'ils autorisèrent l'auteur à observer leurs rituels et pratiques. Le livre décrit la religion vaudou comme elle l'était pratiquée jadis en Haïti. Il raconte les origines du culte vaudou, les groupes cultuels, les dieux et les esprits, la possession par Loa, les rêves, les rituels et invocations, les victimes, la conjuration de Loa, le culte des morts, la sorcellerie et la communauté des maîtres-sorciers, la divination, etc.. Un glossaire ainsi qu'une bibliographie sont présents.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Occultisme : 4
Sortilèges : aucun.

The Witch-Cult in Western Europe (le culte des sorcières en Europe de l'ouest)

En anglais, du Dr Margaret Murray, 1921, nombreuses éditions et parutions différentes depuis.
Ce livre relie les dénommés cercles de sorcières du Moyen Âge avec les vestiges de la croyance préchrétienne qui continuent d'exister sous forme de supersti-

tions. Le Dr Murray décrit la divinité que ce groupe vénère, leurs cérémonies d'admission et rites, ainsi que l'organisation générale. On trouve de plus des informations concernant les initiés, les transformations, les fées, le baume des sorcières, ainsi que les procès contre Jeanne d'Arc et Gilles de Rais.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
Occultisme : 1
Sortilèges : aucun.

The Wonders of the Invisible World (les miracles du monde invisible)

En anglais, de Cotton Mather, 1 692.
Fils d'*Increase Mather*, président de l'université d'Harvard, pasteur intransigeant et ami de Benjamin Franklin, Cotton Mather suivit la voie de son père à l'âge de 12 ans en allant à Harvard. Pendant sa période en tant que directeur de la plus grande église de Nouvelle Angleterre, il effectua pour le compte du gouverneur de Boston des recherches dans plusieurs cas de sorcellerie et condamna les suspects à la mort. Ce livre décrit les phénomènes magiques que l'auteur rencontra, le monde invisible autour de nous, comprend un discours à ses ouailles dans lequel il leur parle de la présence du Diable en leur sein, illustre les particularités des esprits et donne des descriptions des diverses sorcières qu'il a condamnées. Parmi les chapitres, on trouve : Sortilèges découverts par mes soins ; Abrégé de la méthode de M. Perkins pour découvrir les sorcières ; Discours concernant les miracles du monde invisible ; Appel nécessaire à un État éminemment menacé par l'ire du Diable ; Récit de l'apparition de l'esprit du frère d'un homme de Boston assassiné à Londres au même moment ; Un cas moderne de sorcellerie découvert et débattu à Salem en 1 692 ; Le procès de Briget Bishop, alias Oliver ; Le procès de Martha Carter ; Le procès de Susanna Martin ; Le procès d'Elizabeth How ; Curiosités incomparables de la sorcellerie ; Des sorcières de Sweedland ; La découverte du Diable : les trois essais ; Observation prolongée des procès pour sorcellerie en Nouvelle-Angleterre.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : semaines
Occultisme : 3
Sortilèges : aucun.





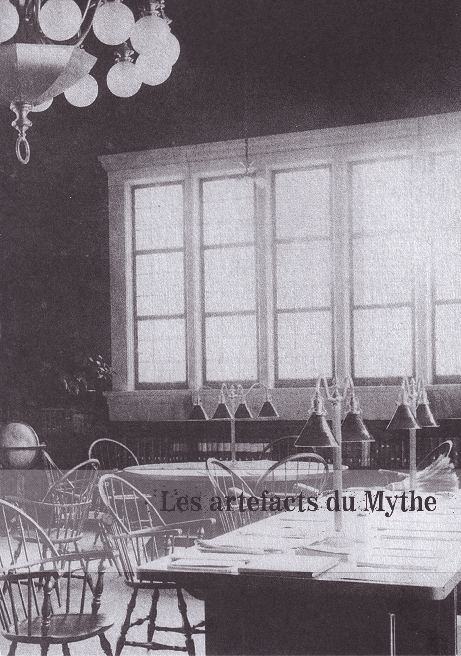
Idée de scénario

Un des personnages se voit menacé depuis un certain temps par de plus en plus d'apparitions d'esprits, de jour comme de nuit. Entre-temps, ces apparitions deviennent même violentes avec des visions de feux de bûchers associées à la douleur correspondante. Il s'avère alors comme il le découvrira avec ses compagnons, que sa famille est apparentée à Cotton Mather, l'auteur de *The Wonders of the Invisible World*.

Divers détails des procédures et visions menaçantes indiquent que l'une des sorcières jugée par Mather se venge depuis l'au-delà et qu'elle a pour cela choisi le dernier descendant des Mather… Qui est-elle, pourquoi cherche-t-elle à se venger, et comment peut-elle même lui ôter la vie, toutes ces réponses se trouvent dans le livre si celui-ci est interprété correctement. La question est de savoir s'il reste assez de temps, car dans quelques jours c'est l'anniversaire de la mort de la sorcière et l'enfer s'abattra sur le personnage ainsi que tous ceux qui lui sont venus en aide…







Les artefacts du Mythe

Raretés arcaniques

Artéfacts, objets ancestraux et extraterrestres, mystérieux et dangereux.



Le molosse

Folklore hongrois, Dornly 1880 (?), collection privée.

Le culte des dévoreurs de cadavres adore cette créature inspirant la terreur comme leur dieu des morts. C'est un être canin énorme dans le dos duquel poussent deux grosses ailes semblables à celles d'une chauve-souris. Lorsqu'il chasse sa proie, le molosse annonce son arrivée par un aboiement profond et accusateur qui résonne tout d'abord au loin et se rapproche un peu plus chaque nuit. L'attaque finale n'est pas inoubliable en raison de sa sauvagerie brutale mais par sa capacité magique cruelle de réussir à maintenir sa victime en vie (et hurlante) comme il l'aime lorsqu'il la déchiquette. Même les membres arrachés bougent encore et tressautent jusqu'à ce que le molosse les délaisse ou se fait poursuivre. Il peut attaquer à chaque round avec ses deux pattes ou avec une morsure puissante. Une fois qu'il a mordu sa victime, il peut la déchiqueter automatiquement aux rounds suivants jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de force contre lui. Puisque la créature est d'origine surnaturelle, les déchirements n'agissent pas seulement sur le corps mais également sur l'esprit de la victime : il perd des points de POU et son âme décline irrémédiablement.

Le Molosse	
FOR	20
CON	24
TAI	19
INT	15
POU	26
DEX	18

Déplacement : 10/15 en volant
Points de vie : 22
Impact : +1D6

Compétences

Esquive	99 %
Odorat	99 %
Dissimulation	99 %
Nage	99 %
Saut	99 %
Pister	99 %

Armes
- Pattes 45 %
  dégâts 1D6+bd
- Morsure 60 %
  dégâts 1D10*; déchiquetage (automatique après morsure réussie), dégâts 1D6**

** peut ignorer toutes les armures, même magiques.*
*** la victime perd par round 1 POU en plus.*

Certificat de décès d'une victime inconnue, 1923, le ou les criminels ont été manifestement débusqués.

Les récits du Mythe fournissent certes une grande quantité d'informations concernant les créatures horrifiantes, les sites singuliers et les livres inquiétants, mais les artéfacts magiques de ce monde inspirant à la fois la crainte et la fascination sont en grande partie dissimulés jusqu'à ce jour par un voile de pénombre. La représentation suivante englobe les objets magiques qui jouent un rôle dans les narrations du Mythe et les aventures de ***Cthulhu***. Les objets techniques « habituels » tels que ceux utilisés par la Grand Race de Yith ou les Mi-Go ne sont pas mentionnés. Ceux-ci seront traités dans le chapitre suivant. Certaines raretés arcaniques sont également présentes dans le *Manuel du Gardien*. En cas de divergences, les informations du présent document prennent le pas sur l'ancien *Manuel du Gardien*.

Les amulettes du molosse

(source : *Le Molosse* de H.P. Lovecraft (titre original : *The Hound*)

Ces petits bijoux sont l'insigne intouchable d'un culte nécrophage des Tcho-Tchos. Les amulettes sont toutes taillées dans une pierre de jade monobloc, dans un style d'Extrême-Orient, et représentent un molosse accroupi et ailé, qui certes, pourrait être un sphinx mais qui présente sans le moindre doute des traits canins. Tout autour de la surface de l'amulette, de petits mots dans la langue des Tcho-Tchos sont gravés et un crâne humain orne le revers. Les amulettes sont portées autour du cou.

Le pouvoir de l'amulette se déclenche lorsque l'un des Tcho-Tchos tue et dévore une victime. À ces occasions, un repas rituel particulier est célébré, pendant lequel l'âme de la victime est attirée dans l'amulette et envoyée alors dans une dimension abritant le dieu des morts des Tcho-Tchos, un énorme molosse ailé. L'âme est déchiquetée, déchirée et dévorée par cette bête gigantesque pour l'éternité. Cette captivité est garantie par l'amulette ; c'est pour cette raison qu'une partie de l'esprit de la victime y est bannie, correspondant à la moitié de ses Points de Magie totaux. Le cultiste peut utiliser ces Points de Magie, mais ils sont dépensés une fois pour toutes à l'exception d'un seul point par victime, qui revient en permanence. Si un dévoreur de cadavre tuait et festoyait sur quinze victimes, il aurait toujours 15 Points de Magie qui se régénèrent chaque nuit dans son *Amulette du molosse*.

L'amulette est toute aussi puissante pour les cultistes que dangereuse pour les non-cultistes. Non seulement les Tcho-Tchos pourchasseraient et attaqueraient tout possesseur d'un tel objet n'appartenant pas au culte, mais deux forces surnaturelles réduiraient la vie du non-croyant et la lui rendraient très inconfortable. La première est représentée par les âmes bannies dans l'amulette qui poursuivront le détenteur et le feront passer d'horreurs en horreurs. Les Tcho-Tchos connaissent les sortilèges qui évitent ces déboires, ce qui n'est vraisemblablement pas le cas du personnage qui se met sans réfléchir la chaîne avec cet intéressant pendentif autour du cou. Comme si cela ne suffisait pas, le molosse apparaîtra également et punira ceux qui osent manipuler son image sans la crainte et le respect qu'il se doit. Cette créature maîtrise l'art de pourchasser ses victimes et de les emplir d'effroi. Une fois que le molosse est sur les talons de sa victime, celui-ci n'a à notre connaissance aucune possibilité de lui échapper. Des sortilèges puissants tels que *Signe des Anciens* ou *Œil de Lumière et de Ténèbres* peuvent aider… ou pas.

Idée de scénario

Dans la ville du personnage, un culte cannibale des Tcho-Tchos a été découvert par la police dans un quartier mal famé et une *Amulette du molosse* a été mise sous scellés. Parmi les victimes se trouve une personne très proche d'un personnage ou éventuellement un ancien personnage d'un joueur. Divers écrits dans une langue archaïque, également confisqués, laissent à penser que son âme subit des tortures épouvantables, mais qu'il existe un rituel qui pourrait le délivrer.

La recherche du rituel conduit les personnages jusqu'au Tibet, sur le plateau glacé de Leng, toujours poursuivis, nuit après nuit, par l'aboiement qui s'approche. En effet, dans un cloître de montagne à Leng, on peut trouver un rituel qui sauve l'âme de la victime innocente, mais en échange d'une autre âme ! La solution à ce dilemme est du ressort des personnages. Dans tous les cas, le molosse apparaîtra, possiblement au paroxysme du rituel, et devra être retenu jusqu'à ce qu'il puisse se repaître d'une autre âme. L'Amulette du molosse elle-même devrait être détruite à la fin du combat ou au cours du rituel.

L'aventure mène au Tibet.

L'oeil de Svarog

(source : *Jahrhundertsommer* de Jan Christoph Steines (été du siècle)

Ce cristal transparent comme du verre et de la taille d'une assiette possède la forme d'un œil humain et est aplati en dessous, de sorte qu'il peut être placé sur une surface plane. Le pouvoir de l'« *œil* » permet à l'utilisateur de voir à l'intérieur les images de personnes, objets et lieux au moment présent. Ceux-ci doivent cependant être en relation avec le dieu du feu Svarog (décrit dans le *Malleus Monstrorum*), et être donc des ennemis, des objets ou des sites de son culte. Pour les personnes, il suffit que leur existence soit connue du Grand Ancien. Si l'utilisateur du cristal sait où se trouve l'objet cherché, celui-ci apparaît aussitôt dans l'« œil ». Dans le cas contraire, il le cherche et possède par jour 5 % de chance de le trouver (quel que soit l'endroit dans lequel l'objet se trouve). Un objet appartenant à une personne recherchée fait passer la probabilité à 8 % par jour. L'utilisateur doit cependant avoir une idée précise de celui ou de ce qu'il recherche. Outre une représentation de

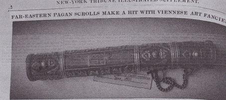
Armure : aucune. Les attaques corporelles non magiques n'ont cependant aucun effet sur le molosse. Les armes magiques et les sortilèges lui font certes les dégâts habituels mais sa peau épaisse lui confère 4 points d'armure. Lorsqu'il est à zéro point de vie, il disparaît dans une flaque d'ombre et réapparaît totalement soigné la nuit suivante…

- **Sortilèges :** connaît 1D10 sortilèges à la discrétion du Gardien.
- **Pertes de SAN :** 1/1D10 de pertes de SAN à la vue du molosse. L'aboiement de la créature entraîne par nuit 0/1D2 de pertes de SAN.

New York Tribune, 1922.

NEW-YORK TRIBUNE ILLUSTRATED SUPPLEMENT.

FAR-EASTERN PAGAN SCROLLS MAKE A HIT WITH VIENNESE ART FANCIERS.



WHY NOTORIOUS ART COLLECTORS INVITE DEATH TO THEIR HOMES

A HORRIBLE COLLECTION

A COLLECTION OF QUITE AWFUL RARITIES WAS PUT UP FOR PUBLIC SALE BY THE VIENNESE AUCTION HOUSE AUSPERG LAST WEDNESDAY

EDUCATING FILIPINOS



MONSTROUS ARTIFACTS AT AUCTION IN VIENNA

Le serviteur de la tête

Cette créature amorphe rappelle vaguement un mélange entre une grenouille et un calamar, mais son apparence changeante rend sa description difficile. Après sa libération, il tue le possesseur de la tête de bronze pour ne pas être à nouveau banni. Il retourne ensuite chez les siens à la cour d'Azathoth, pour apaiser le chaos nucléaire avec sa musique flûtée fantomatique. (Vous trouverez de plus amples informations concernant les *Serviteurs des Dieux Extérieurs* dans le *Manuel du Gardien*.)

Serviteur de la Tête

FOR	14
CON	17
TAI	20
INT	19
POU	19
DEX	16

Déplacement : 7/15 en volant
Points de vie : 19
Impact : +1D6

Armes
• Tentacules* 45 %
dégâts bd x2**
* *2D6 tentacules attaquent par round*
** *toujours au moins* 1D6

Armure : aucune. Les attaques corporelles non magiques n'ont cependant aucun effet sur la créature. Les armes magiques et les sortilèges lui font certes les dégâts habituels mais elle régénère jusqu'à sa mort 3 points de vie par round.

• **Sortilèges :** connaît 1D10 sortilèges à la discrétion du Gardien, dont 1D10 *Appeler/Congédier* et *Contacter*.

• **Pertes de SAN :** 1/1D10 de perte de SAN à la vue du serviteur.

l'objet recherché, le lanceur de sort obtient toujours des informations concernant la localisation exacte et la distance à l'image. L'utilisation de l'œil coûte 2 Points de Magie parfois avec 1D4 de perte de SAN.
Les personnages possédant une grande quantité de mana peuvent ressentir la recherche de l'œil, ce qui se manifeste la plupart du temps par des cauchemars épouvantables. Ils ne peuvent bien sûr pas attribuer cette sensation à sa cause. Le rayon d'action de l'œil est limité à 2 000 kilomètres et à la dimension terrestre.

La tête de bronze

(source : *The Auction* de Randy McCall (la vente aux enchères)

Objet unique en bronze riveté de la forme d'une tête humaine chauve. Les paupières et la mâchoire inférieure de l'artéfact sont ajoutées mais apparemment non mobiles. La tête de bronze est de la taille de celle d'un adulte de sexe masculin. Il aurait été fabriqué en Allemagne au treizième siècle mais son origine précise est inconnue.
Finalement, elle se retrouva dans la sphère publique lors d'une vente aux enchères à l'hôtel des ventes Ausperg à Vienne. L'acheteur de la tête de bronze souhaita rester anonyme, ce qui explique que son nom n'ait jamais été dévoilé.
La tête est en soi inoffensive et inanimée. Pour la réveiller, un rituel particulier doit être effectué et requiert entre autres, outre l'énonciation de formules magiques, de verser au moins un litre de sang en flammes dessus. Cette cérémonie est décrite dans quelques ouvrages du Mythe, dont *Von Unaussprechlichen Kulten* et le très peu connu *Liber Tenebrae* (livre de l'obscurité). Pour que le sang s'enflamme, il est possible de le mélanger à de l'essence et de l'allumer. Une fois la cérémonie terminée, la tête s'éveille. Les paupières de métal clignent et des yeux bien réels et vivants apparaissent derrière. Le témoin de cette vision effrayante perd la première fois 0/1D6 de SAN. La tête parle toutes les langues que connaît celui qui l'éveille et répond à une question qui concerne le Mythe. Les réponses de la tête sont exactes à environ 75 %. Après chaque réveil, la tête ne répond qu'à une unique question. Si elle est utilisée de cette manière, la compétence *Mythe de Cthulhu* de celui qui pose la question peut être améliorée d'un point pour chaque bonne réponse ; chaque point de compétence gagné va de paire avec la perte de 0/1D3 de SAN.
Si le possesseur demande à la tête de lui apprendre une formule magique, celle-ci lui répondra qu'elle ne connaît qu'un sortilège, grâce auquel une créature puissante demeurant au-delà du vide peut être convoquée et disposant de connaissances encore plus étendues. Lors de la tentative d'apprentissage de cette invocation, il remarquera forcément grâce à *Mythe de Cthulhu* que quelque chose cloche bien que la tête persiste à affirmer que tout est en ordre. Celui qui utilise ce sortilège sera confronté à une bien mauvaise surprise : banni dans la tête, et effectivement source de ses pouvoirs, se trouve un *Serviteur des Dieux Extérieurs*. Un magicien humain avait invoqué cette créature lors de la création de la tête de bronze et l'y avait bannie et elle ne peut être libérée que grâce au sortilège qu'elle enseigne. Une fois celui-ci exécuté, la tête de bronze vole en éclats, le serviteur s'en échappe, et il tente d'atteindre le possesseur de la tête afin de le tuer, ainsi que toute autre personne à portée de ses tentacules.

Le disque de R'lyeh

(source : *Shadows of Yog-Sothoth* de Carnahan, Clegg, Gore, Hutchison, McCall et Petersen)

Objet unique, le disque de R'lyeh est le plus dangereux au monde car il pourrait mettre fin à toute vie sous la forme que nous connaissons en cas d'utilisation adéquate. Il est présentement brisé en trois morceaux éparpillés sur Terre. Tant qu'ils ne sont pas réunis, ils sont heureusement inutiles. Chaque morceau pèse entre 160 et 200 kg et est constitué d'or massif ! Ensemble, ils forment un disque de deux centimètres et demi d'épaisseur et de soixante centimètres de diamètre. Les représentations sur le disque de R'lyeh montrent un treillage complexe entourant une figure centrale (le Grand Cthulhu). Dans les courbes du motif sont gravés des symboles runiques constellés de petites pierres précieuses qui scintillent à la lumière du jour.
Une étude approfondie des décorations du disque rassemblé fait perdre à l'observateur 0/1D4 points de SAN. À plusieurs reprises, il a été mentionné qu'une longue observation du disque donne l'impression d'entrer dedans. Le disque de R'lyeh n'a en soi pas de pouvoirs magiques, mais l'information qu'il contient peut signifier le déclin de l'humanité. Les

Note : Pour le Gardien, le conte allemand réel de la tête parlante peut être intéressant. Selon lui, Albertus Magnus (1200-1280) avait créé après des années de travail une tête humaine très réussie qui pouvait parler comme un être vivant. Un jour, il présenta son miracle de technologie à son élève Thomas d'Aquin. Lorsqu'il entendit cette tête parler, il fut pris d'une rage folle. Il ne pouvait pas concevoir qu'Albertus Magnus avait osé imiter de cette sorte la création de Dieu et détruisit l'œuvre d'un puissant coup-de-poing. Impassible et calme, Albertus déclara : « Sais-tu mon ami que tu viens de détruire le résultat de trente années de travail ? » La maîtrise de soi dont fit preuve Albertus Magnus face à son œuvre détruite était une performance encore plus grande que sa tête parlante.



Trouvaille de l'expédition au Népal de la National Geographic Society 1925, perdue lors de l'embarquement aux Etats-Unis.

symboles sont les glyphes de R'lyeh, une langue pratiquement inconnue aujourd'hui. Si on la comprenait ou même la traduisait, non seulement l'emplacement précis de la ville de R'lyeh serait dévoilé, mais elle donnerait des instructions pour la sortir des flots (et libérer ainsi Cthulhu) bien avant que les étoiles ne soient alignées. Heureusement, le disque seul ne suffit pas ; de nombreuses cérémonies magiques sont nécessaires ainsi que deux autres artéfacts mentionnés sur le disque (inconnus au demeurant). D'une manière ou d'une autre, le disque est la clé de la libération anticipée de Cthulhu. Si les trois morceaux devaient tomber dans les mains de vrais cultistes, ils trouveraient rapidement ce qui manque pour pratiquer le rituel.

Avec le savoir du disque de R'lyeh, il est cependant possible de renvoyer la ville morte de Cthulhu dans les flots même si les étoiles sont dans une position favorable ! Les objets et les rites nécessaires sont globalement les mêmes que pour qu'elle surgisse. En raison des conséquences de longue portée que pourraient avoir sur Terre aussi bien l'émergence que l'immersion de R'lyeh, les trois morceaux de ce trésor d'un passé vieux de nombreux éons sont convoités autant par les adorateurs que les ennemis du Grand Cthulhu.

L'anneau au diamant

(source : *Der Ruf des Meeres* de Jan Christoph Steines (l'appel de la mer)

À première vue, il s'agit d'un anneau normal mais très précieux en raison de la valeur du matériau dont il est composé. Il possède cependant la capacité d'indiquer dans son énorme diamant lisse et voyant un point désiré de la mer ou un endroit où se trouve de l'eau de mer (grotte, étroit écueil de côte, surface de la mer, etc.) dans un rayon de 70 km, aussi clairement qu'à travers des lunettes de plongée. L'utilisation de l'anneau coûte 1 Point de Magie.

Le poignard de Thoth

(source : *Thoth's Dagger* de William Hamblin)

Objet unique, ce poignard provient manifestement de l'Égypte ancienne mais rien n'est connu de l'époque à laquelle il fut fabriqué, ni d'ailleurs son créateur. Sa poignée en bronze fait environ douze centimètres de long et présente la forme d'une tête d'ibis. Celui qui s'y connaît un peu en égyptologie remarquera que l'ibis était sacré pour Thoth, le dieu égyptien du savoir, ce qui a pu donner son nom à l'artéfact. Le long cou de l'ibis constitue la poignée, la tête son pommeau, et son bec l'extrémité. Lorsque le poignard est tenu en main, les doigts se trouvent donc autour du cou, sous le bec. La fine lame du poignard est d'environ dix-huit centimètres, en argent pur. Des deux côtés sont gravés des hiéroglyphes égyptiens. Traduits, cela donne : « *Il n'existe pas de paix de l'autre côté de la porte* ». Les consonances des hiéroglyphes sont en grande partie « ni », « har », « lat » et « hotep », et nomment le vrai nom des dieux. Le poignard se retrouva finalement dans la collection du célèbre occultiste et collectionneur d'antiquités, Dr Karl von Petersdorf de Boston.

Le poignard est un objet magique particulièrement puissant. Il s'agit en premier lieu d'une arme enchantée, qui peut également blesser les créatures du Mythe n'étant pas affectées par les dégâts non magiques. Lors d'un combat, il entraîne 1D6+bd points de dégâts et est incassable.

Si quelqu'un est éventré par le poignard de Thoth et que son cœur est arraché, l'âme de cette personne sera envoyée dans le vide grâce à ce rituel jusqu'aux confins des étoiles. Pendant des éons, celle-ci demeurera à la cour d'Azathoth jusqu'à renaître sous la forme d'un serviteur humain d'Azathoth sur Terre.

La capacité la plus importante du poignard réside dans sa puissance contre celui dont il porte le nom : Thoth (ou Nyarlathotep). Un seul coup réussi avec ce poignard et l'incarnation de Nyarlathotep est bannie. Celui-ci ne peut pas revenir sur Terre à moins d'être invoqué.

Comme pour tous ces objets puissants, et tout spécialement au regard de son origine égyptienne, le poignard est maudit. Si le possesseur du poignard ne prend pas les mesures magiques qui s'imposent, il



Musée national du Caire, volé en 1918.

subira la malédiction de l'artéfact, à savoir des crises d'épilepsie qui peuvent s'abattre sur lui à tout moment. Ces attaques se produisent une fois par jour et durent au début à peine un instant, mais deviennent au fur et à mesure plus longues et aiguës. Ces crises peuvent certes faire subir des dégâts corporels à la victime en cas d'apparition à un moment particulièrement inadapté, comme pendant un trajet en voiture, mais les visions qui les accompagnent sont bien plus destructrices.

Ces visions montrent une scène de l'Égypte ancienne qui se complète et devient plus claire à chaque nouvelle crise. Une personne ligotée est étendue sur un autel sacrificiel pour être offerte au poignard de Thoth. Un homme à tête d'ibis manie le poignard. Le plus grand choc survient cependant lors de la prise de conscience qu'il est *lui-même* la victime ! La durée jusqu'ici la plus longue entre le début des crises et la folie totale fut d'un mois. (La malédiction entraîne chez la victime une perte de 0/1D6 de SAN le 22e jour, 0/1D4 de SAN le 28e jour, 1D3/1D10 de SAN par jour entre le 31e et le 33e jour et sombre ensuite totalement dans la folie le 34e jour.) Quant aux possibilités de combattre la malédiction, les avis divergent. Il a plusieurs fois été mentionné qu'un exorcisme rare que seule une poignée de moines coptes connaissent aurait aidé par le passé. D'autres sources affirment que le seul salut serait de trouver une incarnation de Nyarlathotep et de le bannir à l'aide du poignard.

La flûte de Dhol

(source : *Der Sänger von Dhol* de Florian Hardt (le chanteur de Dhol)

L'artéfact connu sous le nom de flûte de Dhol fait cinquante centimètres de long et est constitué d'une substance presque translucide, semblable à de la céramique mais organique à la fois. Sa forme singulière rappelle tout autant une flûte qu'une trompe ; sa surface présente des cavités telles des pores. Bien que la flûte semble extrêmement fragile, elle ne peut pas être endommagée par la violence.

En fait, la flûte est d'une manière étrange un membre vivant du « chanteur de Dhol » (vous trouverez des détails concernant cette créature dans le *Malleus Monstrorum*) et peut l'appeler sur Terre. De plus, elle peut retirer des Points de Magie dans son entourage, les récupérer et les utiliser ensuite pour divers sortilèges. Le fait que la flûte soit un artéfact ou une créature est controversé. On devrait vraisemblablement considérer la *flûte de Dhol* et le *chanteur de Dhol* comme une seule et même entité, dont le corps ne semble pas former un tout dans l'espace tridimensionnel. Sans Point de Magie, la flûte est raide et inactive jusqu'à ce que quelqu'un en joue. Elle s'éveille alors, adhère au visage et à la gorge du joueur (ce qui coûte 1D3/1D10 de SAN) et vomit à chaque respiration de la victime un sifflement suraigu et effroyable. Dans un rayon de cent mètres, ce son fait perdre 1/1D3 de SAN et la vue du joueur de flûte 1/1D6 de SAN.

La flûte accrochée comme une trompe est presque indestructible, ne tombe qu'à la mort du personnage et se fige alors. Puisqu'elle s'est profondément enfouie dans la gorge de sa victime, il est impossible d'obstruer la flûte sans l'étouffer avec.

L'appel de la flûte ouvre une faille dans la réalité par laquelle le chanteur de Dhol peut entrer chaque nuit. Si quelqu'un joue de cette flûte à un autre endroit, la faille se déplace sur ce nouveau site. Cela signifie que seul un cromlech bien préparé peut la fermer.

Le chanteur de Dhol

L'apparition du chanteur est inexplicablement floue, comme si la lumière ne parvenait pas à le saisir. L'observateur ne distingue que le contour diffus d'une créature de la taille d'un chat, qui semble voir à l'aide de sa trompe qui se tortille de manière répugnante car le chanteur n'est pas doté d'yeux. La voix du chanteur fait sombrer les humains et les animaux dans la folie et modifie surtout les vies à naître. De tels êtres souillés par le chanteur (et ses descendants) sont appelés par le chant où qu'ils soient pour le vénérer lors d'orgies bestiales et ressentent toujours une étrange nostalgie d'un lieu se trouvant bien au-delà des frontières connues par l'humanité, Dhol.

La lame sacrée de Tsang

(source : *Horror's Heart* de Sheldon Gillett)

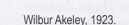
Objet unique, ce poignard magique présente une lame dentelée d'environ trente centimètres de long ; dans le métal, des mots en tibétain ancien sont gravés. La poignée est entourée de cuir noir avec des inclusions rouge profond. Un capuchon métallique sur la poignée sert de pommeau sur lequel est gravée une image étrange, un motif circulaire fait à partir de cinq triangles de forme et de taille identiques, les bases des triangles se rencontrant avec les pointes des autres, formant ainsi un pentagramme. La lame sacrée de Tsang fut forgée à une époque inconnue par un homme mystérieux du nom d'Arya. Arya est considéré comme le fondateur d'un culte nommé « Le sang », vénérant le Grand Ancien Chaugnar Faugn. Le poignard fut créé pour les cérémonies du culte et servait à découper le cœur encore pulsant de la victime. Ainsi, cet artéfact est la clé d'un rituel magique secret, uniquement connu sous la désignation sibylline de « sang du cœur ».

Le poignard se retrouva finalement dans la collection privée d'un certain Maurice Desjardin à Montréal, au Canada.
Pendant le combat, la lame sacrée de Tsang entraîne 1D6+1+bd dégâts et possède 15 points de vie. S'il découpe un cœur vivant, non seulement il devient immortel mais ne peut plus être endommagé. De plus, les points de POU que possédait la personne y sont compris. Avec le rituel du sang du cœur les points de POU d'un cœur peuvent être transmis à une autre personne. Un tel cœur peut être détruit en le perçant avec la lame sacrée de Tsang; les points de POU disparaissent alors et le cœur se décompose rapidement.

La lentille de Leng

(source: *La fenêtre à pignon* de August Derleth et H.P. Lovecraft, titre original: *The Gable Window*)

Objet unique, la lentille de Leng est un disque de verre rond coloré et strié, d'un diamètre d'un mètre et demi. Il a été monté dans un cadre de bois simple et peut se tourner comme une lucarne sur un axe pour s'ouvrir et se fermer. Ce cadre en bois était tout d'abord enchâssé dans le mur d'une pièce appartenant jadis à Wilbur Akeley, un étudiant de l'Université de Miskatonic à Arkham, connu pour son intérêt du domaine de l'occulte et du mystère. La lentille de Leng porte ce nom car son origine est communément attribuée au plateau de Leng. D'après quelques autres sources, elle pourrait provenir des Hyades. Son créateur quant à lui est tout aussi inconnu que la période de sa fabrication.
Pour utiliser la lentille de Leng, son possesseur doit dessiner au sol un pentagramme


Wilbur Akeley, 1923.



à la craie ou à la poussière rouge. Ensuite, il doit se placer au centre du pentagramme et prononcer la formule magique « *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn* ». Il perd alors 1D6 de SAN et 4 Points de Magie. Alors qu'elle était jusqu'ici nébuleuse et pleine de traînées, la vision à travers la lentille devient claire: elle conduit à présent dans un autre monde ou une autre dimension et montre quelque chose en relation avec le Mythe. La vision de ces lieux et des créatures qui y demeurent coûte à l'observateur d'autres points de santé mentale. Ce qui est vu est soumis au hasard et ne peut pas être influencé. Les images durent tant que l'observateur de la lentille se concentre sur elle. Important: lors de l'utilisation de la lentille, une grande prudence est de mise car les êtres de l'autre côté peuvent également regarder vers l'utilisateur et même passer à travers la lentille en l'utilisant comme portail vers notre monde. Heureusement, il est aussi possible de mettre fin aux visions en brisant ou effaçant une partie du pentagramme.
La lentille de Leng est très fragile et un seul point de dégât suffit à la détruire. Dans ce cas, elle perd sa puissance. Si quelqu'un ou quelque chose l'utilise à ce moment en tant que portail, toutes les parties du corps déjà passées sont proprement séparées des autres. Le cousin de Wilbur Akeley aurait détruit la lentille en 1924. Libre au Gardien de déterminer s'il est possible de la réparer et de la réenchanter, et s'il existe d'autres lentilles de ce type.

Le scorpion doré

(source: *The Golden Scorpion* de Frank Heller)

Les dénommés scorpions dorés sont des artéfacts des hommes-serpents, créés il y a des milliers d'années pour les aider à se déplacer dans l'espace et le temps. Ils ne faisaient en général que de petits sauts mais les grands déplacements vers d'autres lieux sur Terre ou vers d'autres planètes étaient possibles.
Cet artéfact magique est une sorte de statue d'environ 30 cm de haut et de 60 cm de long, semblant fait d'or massif et orné de pierres précieuses de toutes sortes. La plupart sont des rubis, mais des émeraudes et des diamants sont également présents, ainsi que des petits boutons de jade. Le scorpion doré rappelle effectivement cet animal mais il apparaît comme défiguré et étrangement asymétrique. Les deux mandibules sont étendues vers l'avant et ouverts. La queue est courbée vers le haut est son dard pointe aussi vers l'avant. Bizarrement, il manque les pattes. Un examen plus approfondi révèle qu'elles n'ont pas été cassées mais qu'il n'y en a jamais eu. Il est impossible de voir les yeux mais les pustules de jade vert sont réparties sur tout le corps. Si l'on soulève le



Musée d'art moderne, acrylique sur toile, artiste inconnu.

scorpion doré, il est bien trop léger pour être en or massif. Celui qui tente de rayer l'or se rend compte que cela n'est pas possible, même en utilisant un diamant. Manifestement, contrairement à ce que l'on pourrait penser à première vue, il ne s'agit pas d'or mais d'un matériau inconnu qui recouvre le scorpion. Les pierres précieuses quant à elles sont « vraies » et peuvent être retirées de leur châsse si le Gardien le permet. Dans ce cas, une explosion temporelle en est la conséquence, ce qui catapulte les aventuriers à l'époque où la soupe primitive faisait réaction sur Terre et généra la première vie. Le Gardien devrait donc, en signe d'avertissement, lorsque les personnages commencent à retirer une pierre précieuse, démontrer massivement les capacités du scorpion pour indiquer un danger imminent. Si les aventuriers ne comprennent pas le message, ils se retrouvent tous dans un rayon de 100 mètres, plusieurs milliards d'années en arrière. Peut-être la vie s'est-elle développée grâce à leur cadavre, qui sait ?

Le scorpion doré doit absolument rester mystique. Si les joueurs pensent l'avoir percé à jour, il se comporte de façon inattendue. Les connaissances concernant l'utilisation du scorpion sont tombées dans l'oubli depuis des éons, depuis le déclin du royaume des hommes-serpents, même chez leurs descendants.

Ondes dorées

À intervalles irréguliers, néanmoins toujours plusieurs fois par semaine, une onde dorée circulaire émane du scorpion. Elle n'est pas visible dans l'air, mais sur le sol et sur tous les objets qu'elle traverse. Là où se trouve le scorpion, il semblerait que la réalité soit comme de l'eau, dans laquelle quelqu'un aurait jeté une pierre. Là où l'onde est visible, elle présente une couleur dorée. Si elle traverse un humain, elle laisse derrière elle une légère sensation de picotement puis un engourdissement du corps qui disparaît rapidement. L'onde ne semble pas avoir d'autres effets et disparaît dans un rayon de 30 mètres environ. Le personnage subit 0/1D3 de perte de SAN pour la première onde uniquement.

Perturbations temporelles

Puisque les personnages ne peuvent pas se servir du scorpion, ni même imaginer la manière dont il pourrait être influencé, des effets bizarres apparaissent encore et toujours. Lorsque le joueur pense avoir compris le déclenchement de ces effets, il s'avère être dans l'erreur. Ainsi, une chute du scorpion pourrait entraîner une perturbation temporelle. La fois d'après, elle se produit lorsqu'un personnage éternue ou lors d'un coup de feu. Le Gardien a l'embarras du choix mais ne doit tout de même pas exagérer.

Les perturbations temporelles sont perceptibles de deux manières :

Il est rare d'être confronté à des voyages importants dans le temps. Les personnages seront déplacés de quelques minutes ou de quelques jours dans le futur ou le passé. Le Gardien doit éviter les grands sauts temporels. Parallèlement, il est possible de subir un changement de lieu. La perte de SAN est décidée par le Gardien entre 0/1 et 1D3/1D8.

Le deuxième effet temporel est l'accélération ou le ralentissement du cours du temps. Cela doit durer entre quelques secondes et quelques minutes. La vitesse exacte est du ressort du Gardien. Ainsi, l'environnement

peut devenir pendant un court instant une masse palpitante, vociférante et frétillante avec des voix bourdonnantes (ralentissement du temps pour les personnages) ou bien les aventuriers sont confrontés à des déplacements lents, les balles étant visibles et pouvant facilement être évitées. La perte de SAN est ici d'1/1D6.
Tous les effets temporaires n'entraînent une perte de SAN que la première fois qu'ils se produisent.

Déplacements spatiaux

Sans que les personnages ne puissent influer, ils sont envoyés dans un autre endroit, parfois sur quelques mètres, parfois à des centaines de kilomètres. Il est possible qu'ils se réveillent un matin dans un autre lieu, le scorpion se déplaçant naturellement avec eux. Les déplacements spatiaux sont un moyen pratique pour le Gardien d'amener les personnages sur le site de leur prochaine aventure. Lorsque les personnages n'auraient eu aucune raison d'y aller, ils sont simplement transportés contre leur volonté. Le Gardien doit cependant y recourir avec parcimonie car cela doit rester un événement particulier. Les premières fois, les personnages perdent 1/1D6 de SAN puis ils s'y habituent.
Effets secondaires :
La proximité du scorpion doré et surtout les mystérieuses ondes qu'il envoie entraînent des effets secondaires. Le Gardien est libre de son choix parmi les effets s'il y en a qui ne lui conviennent pas.

Dorure

La région autour du scorpion dans un rayon de 30 mètres conserve une espèce de dépôt dû aux ondes dorées. On peut trouver ici et là une petite tâche dorée sur une feuille ou sur une pierre. Si le scorpion reste dans un lieu, son environnement se colore un peu plus à chaque onde jusqu'à devenir complètement doré après environ 200 ans. La couleur ne s'enlève pas, la matière reste intègre tout en changeant de couleur, ce n'est pas un revêtement qui se dépose.
Au grand dam des personnages, cette coloration agit également sur eux à chaque onde. Cela commence par une tâche de la taille d'un grain de beauté, puis elles deviennent plus nombreuses et peuvent affecter le visage. Se forment ensuite des plaques entières. Au bout d'un an, puisqu'ils sont toujours à proximité du scorpion et subiront toutes ses ondes, ils auront des tâches dorées de la taille d'une pièce sur tout le corps. Même leurs cheveux, leurs ongles et autres peuvent se colorer. Ces zones dorées sont insensibles, telle une callosité. La personne concernée perd une seule fois 1/1D4 de SAN. Les personnages perdent 2 points d'APP supplémentaires s'ils ne se maquillent pas, ou ne portent pas de foulard sur le visage par exemple.
Leurs yeux peuvent également devenir dorés, ce qui est problématique car entraîne une cécité. Une fois aveugle, la couleur dorée continue de s'intensifier avec les ondes suivantes. Lorsque l'on touche l'œil, il est dur. En cas d'opération, on peut constater que la couleur s'est infiltrée et qu'elle est bien installée. Le globe oculaire n'est en tout cas plus normal (1/1D3 de perte de SAN pour les personnes concernées, voire 1D2/1D6). Celui qui a un œil doré perd 3 points d'APP et 20 % de prestance. Un bandeau sur l'œil réduit la perte à 1 point d'APP et 10 % de prestance.
À partir de la vingtième onde dorée, l'un des personnages remarquera que ses dents se déchaussent. Au bout de la trentième, elles tombent. Cela saigne un peu mais l'aventurier constate après quelques jours que de nouvelles dents poussent en bas. Ce sont des dents recourbées, très pointues, qui sortent sur plusieurs rangées les unes derrière les autres, jusqu'à ressembler à la gueule d'un requin ou d'un crocodile. Les dents se cassent facilement et sont creuses mais sont surtout remplies d'un poison VIR 10. Avec cette gueule pleine de dents, il est possible d'attaquer avec 10 % de chance (1D4 de dégâts + bd + poison VIR 10). Une telle bouche fait perdre aux personnages 6 points d'APP dès qu'ils l'entrouvrent et 50 % de prestance (01 au minimum).
Après trois mois à proximité du scorpion doré, les personnages ont une tendance à l'agressivité : des crises de rage pour des broutilles ne sont pas rares.

Cauchemars

Après un mois en présence du scorpion, tous les personnages souffrent de cauchemars. Ce sont des rêves de temps et d'espace, d'étoiles étrangères, de créatures bizarres, de jours futurs et passés. Ces rêves ont toujours des aspects menaçants. Par mois, les aventuriers concernés perdent 1D4 de SAN mais ces cauchemars peuvent faire gagner également 1D3 en *Mythe de Cthulhu* grâce aux visions.

La main d'Y'golonac

(source : *The Unspeakable Oath* 14-15, de Brian M. Sammons)

Objet unique, cette sculpture caractéristique est manifestement taillée d'un seul bloc dans une pierre vert-grise non identifiable et représente l'avant-bras gauche d'un homme depuis le coude jusqu'à la main ainsi que tous les doigts. Là où devrait se trouver le coude, on trouve un socle en pierre d'une surface carrée de 20 centimètres de côté et

Affiche de kermesse, 1931.

JAHRMARKTSATTRAKTIO

MADAME ALISIANA
HELLSEHERIN

DIE HOHE KUNST DES HANDLESENS
UND DES TAROT

de 5 centimètres de haut. Le bras se dresse verticalement sur 35 cm de haut. La main est inclinée vers l'arrière avec les doigts légèrement déployés et tient vraisemblablement un objet inconnu. La sculpture présente deux caractéristiques inhabituelles : d'une part, la paume de la main révèle une bouche taillée au burin avec des lèvres qui montrent des dents menaçantes et pointues de façon malveillante. D'autre part, de l'argile molle recouvre la partie avant du socle, sur deux centimètres et demi de haut et douze centimètres de large.

La main d'Y'golonac aurait été fabriquée par un puissant magicien qui s'était soumis à la volonté de cette divinité de la perversion et de la corruption. Elle est décrite dans des ouvrages tels que *Von Unaussprechlichen Kulten*, *True Magick* ou le tome XII des *Revelations of Glaaki*. La main d'Y'golonac a été vue à divers endroits au cours de l'histoire, comme par exemple à la cour d'un tsar, dans les appartements particuliers d'un prêtre italien, ainsi que dans un bordel du sud de la France. Son dernier emplacement connu est l'habitation d'un boucher de Londres, en Angleterre, en 1888. Lorsque le cadavre du boucher fut découvert (il s'était manifestement tranché la gorge de ses propres mains), la sculpture avait disparu.

La main dispose de deux pouvoirs : elle offre tout d'abord la possibilité de parler avec Y'golonac au moyen du sortilège *Contacter une divinité*, mais néanmoins pour 3 Points de Magie au lieu d'un POU et avec succès automatique. Son deuxième pouvoir est bien plus funeste, tant pour le possesseur de la sculpture que pour ses ennemis. Celui qui se retrouve sous sa coupe sera « touché par la grâce d'Y'golonac », ce qui signifie que la victime subit peu à peu à une déchéance mentale et un obscurcissement galopant de son âme. Pour déclencher son pouvoir, le possesseur de la main doit tout d'abord écrire le nom de la victime dans l'argile du socle de la sculpture puis commettre une action répugnante et particulièrement abjecte. Peut-être en raison de la proximité intrinsèque de l'artéfact avec le Grand Ancien, il s'agit souvent d'un crime de nature sexuelle. Le criminel ramène avec lui un petit objet représentant le crime infâme et le place dans la main en pierre de la sculpture. Après une formule d'invocation, la main se referme sur son trophée et la victime est alors « touchée par la grâce » d'Y'golonac. Le sortilège qui invoque ce pouvoir se trouve dans le tome XII des *Revelations of Glaaki* et coûte 1D8 de perte de SAN et 10 Points de Magie. Il reste à la discrétion du Gardien de faire perdre d'autres points de SAN lors de l'accomplissement du crime.

Une fois le trophée avalé, la victime est hantée par des cauchemars et des hallucinations des actes repoussants perpétrés par le possesseur de la sculpture. Bientôt, il ressent le désir irrépressible de faire de même ! À ce moment, il doit faire un jet de POU contre le POU de la main. Lors de la première tentative, le POU effectif de la main est toujours de 15. Si la victime peut résister, le POU effectif de la main contre la même victime diminue d'un point ; la victime souffre de cauchemars effroyables (0/1D2 de SAN) mais sans autres conséquences… jusqu'à l'attaque suivante. À chaque fois que le jet de résistance de la victime rate, le POU effectif de la main augmente d'un point pour l'attaque suivante, la victime perd 1D6 de SAN et perpétue les mêmes crimes cruels que le possesseur de la sculpture (en perdant éventuellement d'autres points de SAN).

Le possesseur de la main ne peut tenter qu'une seule fois la procédure, qu'elle périsse ou non. Pour chaque nouvelle attaque/malédiction, il doit perpétrer un nouveau crime. Si le POU effectif de la main d'Y'golonac tombe à zéro contre une personne, celle-ci ne peut plus être touchée.

Idée de scénario

Dans une galerie d'art peu connue, une exposition avant-gardiste d'une colonie d'artiste de Kingsport (ou une autre ville de réputation douteuse) ouvre ses portes. On peut y voir outre des peintures, des œuvres de plastique et des installations parmi lesquelles la *Main d'Y'golonac*. De nombreuses œuvres ont un caractère sexuel ou violent (scandale !). L'exposition se retrouve alors rapidement sous le feu des projecteurs dans la presse quotidienne, ce qui attire l'attention des personnages. La *Main d'Y'golonac* se présente aux observateurs tantôt ouverte, tantôt fermée, ce qui apparaît comme mystérieux, d'autant plus que dans d'autres œuvres, dont un immense pénis en plastique, des systèmes mécaniques sont intégrés et bougent (jusqu'ici imperceptiblement). Suivent des attaques et des maltraitances brutales correspondant au début de l'exposition. La police parvient certes à appréhender quelques criminels mais assiste de façon perplexe à cette sorte d'épidémie. Lorsque les dignitaires de la ville sont par la suite eux-mêmes contaminés, les autorités commencent à étouffer les faits.

Effectivement, le prétendu créateur de la main, les autres artistes sont innocents et inoffensifs, est devenu fou en raison des oppressions subies chez lui (alcool, violences) et adore *Y'golonac*. Il tente à présent d'imposer ses fantasmes de violence au monde entier. Les personnages peuvent remarquer que le nom du dernier criminel a été gravé dans l'argile du socle de la main, ce que le soi-disant artiste défend comme une « liberté artistique ». Les crimes s'arrêtent lorsque le cultiste est mis hors d'état de nuire. La main elle-même reste introuvable. Le Gardien peut décider de ce qu'il en est advenu, à savoir si elle a été enlevée par Y'golonac ou simplement volée par un musicien itinérant ayant satisfait ses goûts personnels par l'observation des crimes commis, et si le cycle recommence de plus belle.

Le cristal des Abyssaux

(source : *Der Ruf des Meeres* de Jan Christoph Steines (l'appel de la mer)

Objet unique, il s'agit d'une sphère d'envi-

ron 20 cm de diamètre et d'à peine 1 kg d'un matériau transparent semblable au cristal. Il est impossible de déterminer plus précisément son origine même avec un jet réussi en *Géologie*. Dans le cristal se trouve un épais brouillard gris toujours en mouvement qui donne l'impression de dissimuler quelque chose de pulsant et de vivant des regards par trop curieux. Lorsque l'artéfact est secoué, rien ne semble bouger à l'intérieur. Le cristal possède une intelligence non terrestre (INT 15, POU 50) et ne peut pas être détruit de manière conventionnelle. Sa vue coûte 0/1 point de SAN.

Le cristal des Abyssaux est un artéfact puissant qui se trouvait il y a longtemps en possession des Profonds dans la zone de la Mer du Nord et qui fut perdu pour une raison inconnue. Ses pouvoirs étaient et sont toujours multiples. Il était principalement utilisé par le couple souverain des Profonds pour l'exécution de leurs missions rituelles. Ainsi, le cristal assure par exemple la protection des deux œufs dans lesquels se trouve le nouveau couple souverain.

À l'aide du cristal, les deux sortilèges *Maîtriser les Marées* et *Contacter un Profond* peuvent fonctionner. Pour le deuxième sortilège décrit dans le *Manuel du Gardien*, la pierre décrite n'est pas nécessaire lors de l'utilisation du cristal. L'autre sortilège est nouveau et sera décrit dans ce livre avec les autres.

La lampe d'Alhazred

(source : *La lampe d'Alhazred* de August Derleth et H.P. Lovecraft (titre original : *The Lamp of Alhazred*)

Objet unique, elle ressemble à une lampe à huile de l'ancienne Arabie destinée à une utilisation personnelle. Elle est en or et se présente sous la forme d'un petit récipient ovale avec une anse arquée d'un côté et un long bec de l'autre côté pour la mèche qui brûle. De nombreux dessins singuliers sont gravés sur la lampe, ainsi que des lettres et des sortes de hiéroglyphes qui rappelle d'une certaine manière différents dialectes de l'arabe mais qui se dérobent à toute tentative de traduction.

L'histoire de la lampe prend sa source il y a très longtemps. Elle aurait été fabriquée par les Ads, le peuple mythique de la péninsule arabique, fondateur d'Iram, la cité secrète aux mille piliers. Pendant un temps, la lampe appartint au célèbre Arabe fou Abdul Alhazred (également connu sous le nom d'Abd al-Azrad), ce qui explique que son nom lui soit associé. Il paraît qu'il écrivit l'effroyable *Kitab al-Azif* dans les heures les plus sombres de la nuit à la lumière de cette lampe. Plus près de nous, la lampe se trouva en possession de Ward Phillips, un écrivain de Providence qui disparut une nuit sans laisser de traces.

Si la lampe est remplie d'huile et allumée, la combustion de la mèche projette sur le mur, le plafond, le sol et tous les objets environnants des images qui révèlent à l'observateur des paysages extraterrestres et étrangers et montrent les sites ou dimensions du Mythe. Le fait d'allumer la lampe ne coûte ni Points de Magie, ni Points de Santé Mentale, mais les visions projetées diminuent la SAN de l'observateur si des créatures ou des divinités du Mythe apparaissent.

Certains ouvrages du Mythe laissent penser que la lampe d'Alhazred pouvait servir de portail à certaines périodes de l'année vers quelques lieux apparaissant dans les visions. Si cela se révélait vrai, cela pourrait expliquer les disparitions mystérieuses de bon nombre de ses possesseurs précédents.

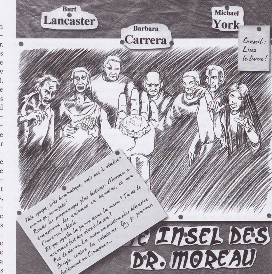
La lanterne de Shyrr

(source : *Die Bucht der Toten* de Jan Christoph Steines (la baie des morts)

Début des Mille et Une Nuits : « J'attendis cent ans »


er Morgen war f
und Sheheraz
wandte sich an ihr
König.
Höret, Herr,
was ich Euch erzä
während die Schat
alles verschlingen
die fernsten Be
hoch steigen,
denen vergess
Götzen seit Ja
hunderten unberührte Hänge bewachen.

Objet unique, la lanterne de Shyrr est un artéfact puissant qui permet à son utilisateur de réveiller les morts et de les contrôler. Dans la zone de lumière de la lanterne, tous les morts s'éveillent et se déplacent comme des zombies (voir le *Manuel du Gardien* pour les caractéristiques des zombies). Cependant, l'utilisateur de la lanterne de Shyrr peut décider de ne pas réveiller tous les corps morts mais uniquement ceux qu'il souhaite ; l'effet se limite de plus aux cadavres humains. Le contrôle sur les morts-vivants dure tant que brûle la lanterne ; une fois qu'ils ont quitté la zone éclairée, il leur reste une heure.
La lumière (jaune) de la lanterne possède une portée d'un rayon de 400 mètres. Elle est si crue que celui qui la regarde directement est totalement aveuglé pendant 1D10 rounds. Pour celui qui lance les sorts, la lanterne possède la brillance d'une bougie normale. Lorsqu'elle est activée, elle ne chauffe pas et peut donc être touchée sans problème.
Le nom de lanterne est trompeur : il ne s'agit pas d'un objet de la forme d'une lampe à pétrole mais d'une pierre précieuse de la taille d'un œuf de pigeon enchâssée dans de l'ivoire. La pierre précieuse est jaune et d'une matière inconnue, ne provenant assurément pas de la Terre.

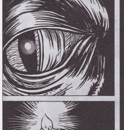


Premier rough (commenté) pour une affiche de film

Le trapézoèdre brillant

(source : *Celui qui hantait les ténèbres* de H.P. Lovecraft (titre original : *The Haunter of the Dark*)

Objet unique, ce petit joyau ressemblant à une pierre précieuse rappelle un cristal étrange presque noir avec des inclusions rougeâtres. Il donne l'étonnante impression d'irradier la lumière depuis l'intérieur. La pierre est un polyèdre avec de nombreuses surfaces planes irrégulières. Son diamètre est d'environ douze centimètres et il est en général découvert dans une petite boîte d'un métal jaune singulier, dotée d'un couvercle et ornée de hiéroglyphes inconnus constitués de points. Le trapézoèdre





Cliffhanger du comics jamais terminé « Le joyau de la damnation éternelle ».

brillant est soutenu à l'intérieur de cette boîte par toute une série de supports qui sortent des parois internes. Cet artéfact est extrêmement vieux et manifestement d'origine extraterrestre. D'après le *Necronomicon*, il aurait été fabriqué sur la planète Yuggoth et amené sur Terre par les Mi-Go. Le *De Vermis Mysteriis* le contredit dans le sens où il ne proviendrait pas de Yuggoth même mais y aurait été apporté par Nyarlathotep. D'où qu'il soit cependant, cet objet a toujours été sacré pour les cultes vénérant le chaos rampant.

Après son arrivée sur Terre, le trapézoèdre brillant vécut une histoire longue et changeante. Pendant un temps, il se trouva en la possession du Très Ancien qui l'installa dans la cassette de métal jaune pour le protéger des rayons du soleil. Il fut découvert dans les ruines de l'une des villes du peuple serpent et amené en Valusie. Il fit ensuite une apparition au cours des millénaires dans divers pays de l'antiquité, dont la Lémurie (où il vit pour la première fois des humains), la Valusie déjà mentionnée et Atlantis. Lorsqu'Atlantis sombra dans les flots, la pierre précieuse disparut également jusqu'au moment où elle fut remontée par un pêcheur minoïque. Elle fut vendue à des commerçants de Chem et tomba plus tard dans les mains du pharaon noir Nephren-Ka. Celui-ci l'utilisa pendant des années puis l'enferma avec un miroir magique dans son tombeau scellé. Ces deux objets furent trouvés par la reine malveillante Nitocris. Après sa chute, le trapézoèdre brillant disparut à nouveau pour réapparaître en 1844 en possession de la secte *Starry Wisdom* de Providence. Après le démantèlement du culte en 1877, le joyau extraterrestre demeura intouché dans son église tombant peu à peu en ruines jusqu'à sa découverte en 1935 par l'écrivain et artiste Robert Harrison Blake. Après le décès de Blake dans des circonstances étonnantes pendant un terrible orage, un médecin local prit le trapézoèdre brillant et le fit couler pour des raisons inconnues dans les eaux glacées de la baie de Narragansett. D'après l'histoire de l'artéfact jusqu'à aujourd'hui, on peut supposer qu'il réapparaîtra un jour ou l'autre.

Le trapézoèdre brillant possède diverses facultés magiques. En premier lieu, il déclenche une fascination fatale sur tous ceux qui l'observent. Si quelqu'un le voit pour la première fois, il ne peut détourner le regard qu'avec POUx3 ; le joueur peut lancer les dés une fois par round. Un jet réussi signifie que le personnage ne subit pas la force d'attraction du joyau et qu'il est capable de lui résister. Chaque round pendant lequel il est hypnotisé par le cristal, l'observateur aperçoit des images fantasques et bouleversantes d'autres dimensions, de mondes étrangers et de failles spatio-temporelles qui dépassent l'entendement humain. Tous les cinq rounds, si la personne subit ces images, elle gagne un point de Mythe *de Cthulhu* et perd un point de Santé Mentale. Le gain de compétence s'élève au maximum à cinq points alors que la perte de SAN continue tant que l'observateur n'a pas réussi à détourner les yeux ou n'a pas sombré dans la folie. Le Gardien peut décider de montrer dans la pierre une scène du Mythe, ce qui conduit à une perte supplémentaire de SAN conformément aux règles.

De plus, pour chaque round pendant lequel un personnage regarde la pierre, une probabilité cumulative de 10 % s'ajoute de générer un contact avec la *Chose de l'obscurité*, un avatar de Nyarlathotep. Si cela se produit, le malheureux observateur ressent une crainte inspirée par une créature sans forme et étrangère qui l'observe depuis le trapézoèdre brillant et obtient automatiquement une deuxième occasion de détourner le regard. S'il continue de regarder, l'œil flamboyant à trois paupières de la chose apparaît, ce qui entraîne une perte d'1/1D6 de SAN.

Une fois le contact instauré, la chose est invoquée automatiquement dès que le trapézoèdre est entouré par l'obscurité, comme par exemple lorsque la cassette est refermée. La *Chose de l'obscurité* ne peut pas se manifester sans contact préalable.

Certains auteurs du Mythe affirment que la présence du trapézoèdre brillant accélère les métamorphoses en un Profond ou une Goule.

L'appât

(source : *Dark Designs* de David Hallett, Kevin W. Jacklin et L.N. Isinwyll)

Objet unique, les créateurs de cet artéfact sont inconnus mais beaucoup l'associent en raison de sa puissance à la Grand Race de Yith. Il s'agit d'un corps métallique sphérique avec des facettes dont la surface est surnaturellement lisse et qui semblent toutes être de la même taille. Il a la taille d'une balle de handball. Sur chacune de ses 23 faces, une rune différente et indéchiffrable est ciselée. Un fin ourlet semble le diviser en deux moitiés égales. Si l'on compte les surfaces, on en trouve 11 sur le côté supérieur et 12 sur le côté inférieur. Cela est cependant tout à fait impossible car dans ces conditions, elles ne pourraient pas être identiques, ce qui pourtant est le cas ! Cette anomalie entraîne une perte de 1/1D4 de SAN lors de cette constatation.

L'artéfact possède un grand nombre de pouvoirs. En premier lieu, chaque personne qui

La Chose de l'obscurité

Cet aspect du Dieu Extérieur Nyarlathotep ressemble à une grosse chauve-souris avec un unique œil rouge surmonté par trois paupières et qui ne supporte pas la moindre lumière. De faibles sources lumineuses suffisent pour la maintenir aux abois et elle peut même être chassée de ce monde par une forte lumière. Le monstre est également sensible à la lueur d'une bougie, ce qui permet dans une certaine mesure de l'effaroucher. Cette créature attaque en enveloppant sa victime dans son ventre d'ombre et d'obscurité. Ensuite, elle brûle et désagrège la viande et les os et perce un trou dans le crâne de sa victime pour se délecter de son cerveau. Les restes sont étrangement carbonisés et présentent des tâches jaune foncé bizarres.

La Chose génère un lien mental avec la personne qui regarde le trapézoèdre. Tous les cinq rounds, un jet de POUx5 doit être effectué, que le personnage regarde totalement ou en partie le cristal ; en cas d'échec, l'esprit de l'observateur est lié à la Chose jusqu'à ce qu'il subisse un ou plusieurs points de dégâts, ce qui interrompt automatiquement le lien. La Chose peut pourchasser un humain en contact avec elle n'importe où. Dès qu'elle se manifeste dans cette dimension, elle peut tenter d'obliger un humain lié à venir à elle. À cette fin, elle peut faire un jet de POU quotidien contre la victime, ayant 1 POU par jour d'existence dans cette dimension. (La Chose peut donc utiliser 1 POU après un jour d'existence dans cette dimension, 2 POU après deux jours, etc.). Si elle réussit son jet, la victime ressent une forte envie de se rendre sur le site où se trouve la Chose et doit chaque jour réussir un jet de Volonté. Si la victime tient bon lorsqu'elle est éveillée, elle souffrira néanmoins de somnambulisme, tentant de rejoindre le lieu en question dans son sommeil. Une fois qu'elle rencontre sa victime, la Chose tente soit de la tuer soit de prendre possession de son esprit (voir ci-dessous).

Si l'humain lié à la Chose a vu l'œil rouge dans le cristal, ses points de POU doublent (2 POU au bout d'un jour, 4 POU au bout de deux jours, etc.).

La Chose de l'obscurité peut également essayer de prendre possession de l'esprit d'une personne avec qui elle est liée. Pour cela elle doit faire une réussite spéciale contre la victime. En cas de réussite, elle s'unit à la victime dont l'INT et le POU deviennent ceux d'un avatar humain de Nyarlathotep. En cas d'échec, le corps de sa victime est incapable de se fondre avec l'essence du Dieu Extérieur et elle subit 2D6 points de dégâts par l'enveloppement et la brûlure. (Si la Chose peut utiliser par exemple 14 POU contre une victime avec 11 POU, la valeur de la Table de Résistance est de 65 ; puisqu'il s'agit d'une réussite spéciale, cette valeur est divisée par deux et arrondie au supérieur, ce qui donne 33. Pour un jet de 33 ou moins, la Chose peut s'emparer de l'esprit de la victime ; si la valeur est de 34 ou plus, la tentative échoue et la victime subit 2D6 points de dégâts de brûlure. Si le résultat est compris entre 96 et 00, le potentiel corps hôte fait une crise cardiaque causée par la peur et l'effroi, comme cela se produisit pour Robert Blake.

Si un humain est possédé par la Chose, elle peut être expulsée si une ou plusieurs personnes regardent dans le cristal et utilisent des Points de Magie contre ceux de la Chose. (Elle peut se défendre contre cet exorcisme avec autant de Points de Magie

Décrit ainsi dans la campagne *Unseen Masters* de Bruce Ballon.

le touche perd un Point de Magie que celui-ci assimile. Ces Points de Magie servent à la mission principale de l'objet, à savoir la création d'un portail temporel. Une personne qui connaît cependant la bonne formule peut utiliser à ses propres fins les Points de Magie qu'il contient. La formule ne se trouve pas sur l'artéfact et ne peut être découverte qu'après de longues recherches sur le Mythe.
Avec un portail temporel, le magicien peut passer d'une époque à une autre. Pour cela, il faut tourner les deux moitiés du cristal l'une contre l'autre jusqu'à ce que les runes correctes se retrouvent côte à côte. Tous les Points de Magie emmagasinés sont alors utilisés et la personne qui tient l'objet est envoyée dans l'année correspondante. Le choix précis de l'année vers laquelle le portail amène n'est possible qu'après une étude ardue.
Chaque fois qu'un portail dans le temps s'ouvre, un *Chien de Tindalos* apparaît dans les quelques secondes qui suivent dans la zone cible. Cette créature repoussante attaque aussitôt la personne qui tient l'artéfact. S'il est en revanche utilisé à d'autres fins, aucun chien ne surgit.

Le masque de Hayama

(source: *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Objet unique, ce masque diabolique d'Afrique ancienne est certes taillé dans le bois, mais d'un bois n'appartenant pas à ce monde. Le visage du masque montre un mélange de quatre des Dieux Extérieurs: Azathoth, Nodens, Shub-Niggurath et Yog-Sothoth. Il n'y a pas d'attaches, de liens ou de poignées pour le fixer sur le visage du porteur. Selon la légende, le masque de Hayama fut ciselé par le grand-prêtre d'un culte de Cthulhu aux confins du Congo, mais personne ne sait à quelle époque. Selon les rumeurs, il fut entre-temps amené à New York City, plus précisément à Harlem, mais son emplacement actuel n'est pas connu avec précision.
Si on appuie l'intérieur du masque de Hayama contre son visage, il s'y colle de lui-même et épouse le visage comme s'il était vivant. Son porteur ne peut pas l'enlever ni se le faire enlever par d'autres. Lorsque cela se produit pour la première fois, le Gardien peut décider de demander au porteur et à tous les témoins un jet de Santé Mentale (0/1D4 SAN). Au bout de quinze secondes, les pupilles du porteur s'écarquillent dans le masque, au point de remplir les globes oculaires. S'y ajoute dans les trente secondes suivantes une vision brève mais claire de l'une des quatre divinités qui se fond dans le masque. Cette vision augmente la compétence du porteur en *Mythe de Cthulhu* d'1D10 % et diminue sa Santé Mentale maximale d'autant. La vue de la divinité fait perdre d'autres points de Santé Mentale, comme décrit dans le *Manuel du Gardien* ou le *Malleus Monstrorum*. La divinité est déterminée au hasard si le porteur n'en a pas choisi un avant de placer le masque. (Jet d'1D4: 1 = Nodens; 2 = Azathoth; 3 = Shub-Niggurath; 4 = Yog-Sothoth.)
Si le masque est placé et porté lors des sortilèges *Contacter une Divinité (Nodens)*, *Appeler/Congédier Azathoth*, *Appeler/Congédier Shub-Niggurath* ou *Appeler/Congédier Yog-Sothoth*, la probabilité de réussite du sortilège augmente de 25 pourcent.

La lentille de la Lune

(source: *The Moon-Lens* de Ramsey Campbell)

Objet unique, cet appareil se trouve dans le petit village craint de Goatswood, dans la vallée inquiétante de la Severn en Grande-Bretagne. Elle est constituée d'une grande lentille convexe d'environ cinquante centimètres de diamètre, entourée de 13 miroirs de diverses formes et tailles. Le dispositif est maintenu par des fixations en bronze, en cuivre et en argent et se trouve sur un pilier de métal de 15 mètres de haut qui s'élève au centre du village. Divers câbles et cordes pendent de la lentille de la Lune, permettant de la tourner dans n'importe quelle direction. Ce sont les Romains qui installèrent cette lentille pendant leur domination mais son origine et son âge sont inconnus.
La lentille de la Lune est utilisée par les habitants de Goatswood, cultistes de Shub-Niggurath. Près du site se trouve une grande colline dans laquelle demeure un énorme avatar infâme de la Chèvre Noire, désigné comme le *Gardien de la lentille de la Lune*. Cette abomination diffamatoire ne peut apparaître que lors de la pleine lune, ce qui est la raison d'être de la lentille. Elle concentre la lumière de la lune disponible et la recueille dans sa lentille principale pour en faire un grand cercle de lumière qui simule la pleine lune. Tant que ce cercle de lumière repose sur cet avatar répugnant de Shub-Niggurath, il peut apparaître à loisir, si tant est que la lune soit effectivement dans le ciel et qu'elle ne soit pas assombrie pas les nuages. Puisque ce dispositif feinte la nature de la monstruosité, qu'il aide à invoquer, la créature présente une grande faiblesse: dès que la lumière de la lune ne tombe plus sur son corps, elle commence à subir des dégâts et doit retourner aussi vite que possible dans son refuge souterrain. Une seule lentille de la Lune est certes connue mais il est possible que d'autres cultistes

dont elle dispose à ce moment.) En cas de réussite de l'exorcisme, la Chose est chassée du corps et se matérialise dans l'endroit le plus sombre sur un rayon de 30 mètres autour du trapézoèdre brillant. En cas d'échec, non seulement la Chose reste où elle est, mais elle se lie de surcroît avec tous ceux qui ont regardé le trapézoèdre, ce qui lui permet de tenter plus tard de s'emparer de leur esprit.
Un humain lié à la Chose peut de plus disposer de sa faculté à voir dans le noir lorsque ses points de POU sont inférieurs à ceux de la Chose. Les avantages de cette capacité sont contrebalancés par les effets psychiques déstabilisants de la perception étrangère, ce qui entraîne chez la victime 1/1D6 de perte de SAN.
La grande faiblesse de la Chose est la lumière: elle peut être maintenue aux abois grâce à une faible source de lumière et même bannie par une lumière vive. Seule la lueur des étoiles ne s'applique pas, car elle est trop faible pour avoir un quelconque effet, ainsi que la lune avec qui pour une raison inexpliquée Nyarlathotep est en relation. La lueur d'une simple bougie empêche la Chose de s'approcher à moins d'une dizaine de pas. La lumière d'une puissante lampe de poche dirigée sur la Chose lui inflige par round 1D6 points de dégâts. Les phares de voiture et les éclairages publics lui font subir 1D6+1 points par round. Une lumière vive mais brève comme un éclair ou le flash d'un appareil photo ne dure que la durée de l'éclairage. Les effets sont les mêmes si le trapézoèdre brillant est soumis à des sources lumineuses; si la Chose et le trapézoèdre subissent le rayonnement en même temps, la Chose reçoit les dégâts des deux sources. (Remarque pour le Gardien: si la Chose ou le trapézoèdre subit un rayonnement lorsqu'un corps hôte est possédé, cette première ne se voit aucun dégât infligé.)

LA CHOSE DE L'OBSCURITÉ,
avatar de Nyarlathotep

FOR	28
CON	22
TAI	24
INT	20
POU	22
DEX	23

Déplacement: 10/20 en volant
Points de vie: 23
Impact : +2D6

Armes:
- Enveloppement et brûlure 99 %
  dégâts 2D6 par round, pas de possibilité de fuite; aspiration du cerveau automatique après l'attaque d'enveloppement, dégâts 1D6 par round
- saisissement 95 %
  dégâts de capture ou en cas de chute depuis une grande hauteur.

Armure: aucune. Cependant, la Chose ne peut pas être blessée physiquement, que ce soit par des armes, le froid, le feu, les produits chimiques ou l'électricité. Cette forme de Nyarlathotep ne peut être blessée que par la lumière et la magie.

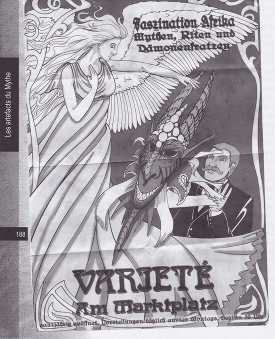
- **Sortilèges:** nombre au choix du Gardien.

- **Perte de SAN:** 3/1D20 de SAN à la vue de la Chose.

Idée de scénario

Un des personnages est l'ami d'un professeur de physique spécialisé dans le domaine de l'optique. Celui-ci décède d'une crise cardiaque lors d'une expérience qu'il conduisait seul aux heures les plus sombres de la nuit dans l'université. Même si rien d'inhabituel n'est constaté, le personnage peut apprendre de collègues ou étudiants lors des funérailles que cette dernière expérience était totalement insolite et ne correspondait pas à l'état des connaissances scientifiques actuelles : un conglomérat étrange de miroirs archaïques et d'une lentille.
Effectivement, le professeur était tombé par hasard dans un livre mal classé dans la bibliothèque sur le récit de la *Lentille de la Lune* et n'avait pas pu résister à la curiosité de reconstruire ce singulier appareil. Même si la copie effectuée n'était pas parfaite, cela suffit à faire brièvement apparaître l'ombre du *Gardien de la lentille de la Lune*, ce qui eut raison de son cœur déjà faible.
Suite à cela, même après le démontage de l'appareil, des visions bizarres se produisent à l'université, en particulier lors des nuits de pleine lune. Finalement, un étudiant est même victime de l'ombre du *Gardien de la lentille de la Lune*. Le bureau du professeur défunt peut constituer une aide. Il est possible d'y trouver le livre ainsi que les plans de construction du scientifique, ce qui éclaire un peu ce voile d'obscurité. C'est d'ailleurs ce que doivent faire les personnages : éclairer l'obscurité en reproduisant la *Lentille de la Lune* (sans erreur il faut l'espérer) et en déversant la lumière du soleil aux endroits où l'ombre est déjà apparue, ce qui rend les recherches parmi les étudiants et le personnel de l'université indispensables. Ainsi, cet avatar de *Shub-Niggurath* pourra une fois de plus être chassé… pour le moment.

Affiche de café-concert de 1912.



disposent d'un appareil similaire. Selon les rumeurs, il existe également un dispositif qui fonctionne à l'inverse et qui projette un cercle d'obscurité. Shub-Niggurath lui-même ou ses Sombres Rejetons peuvent être invoqués par ce biais chaque nuit.

L'anneau d'Eibon

(source : *La Bête d'Averoigne* de Clark Ashton Smith (titre original : *The Beast of Averoigne*)

Objet unique, ce petit bijou appartenait jadis à Eibon, l'un des magiciens les plus puissants de tous les temps, de la civilisation d'Hyperborée disparue depuis longtemps. Les forces magiques d'Eibon ne connaissaient pas de semblables et c'était l'un des adorateurs passionné préféré du Grand Ancien Tsathoggua. Bien qu'il n'ait pas laissé de traces dans le brouillard du temps, il lègue deux choses qui sous-tendent la véracité des nombreuses légendes qui l'entourent. On peut mentionner son œuvre connue plus tard sous le nom de *Liber Ivonis* ainsi que son anneau. Cet anneau est fait d'un métal inconnu de couleur rouge doré, porte un symbole gravé et est orné d'une grosse pierre précieuse pourpre. Au moment de sa dernière mention, il se trouvait en France, en possession de la famille Le Chaudronnier en Averoigne.
L'anneau possède quelques pouvoirs particuliers. En raison de son lien étroit de longue durée avec le puissant magicien, il recèle quelques étincelles de sa magie et augmente le POU de son porteur d'un point. Puisqu'Eibon était un favori de Tsathoggua, l'anneau octroie à son porteur, et uniquement lui, 20 pourcent supplémentaires de probabilité de réussite pour tous les sortilèges se rapportant à Tsathoggua ou ses engeances.
Les légendes parlent d'une autre propriété de l'anneau : s'il est maintenu au-dessus d'une pierre d'ambre en feu, un démon est libéré de sa prison dans le joyau pourpre et peut enseigner des connaissances étrangères au possesseur de l'anneau. Au regard des tomes d'Eibon concernant Tsathoggua, cette créature est très probablement une *Engeance informe* mais il peut s'agir d'un autre de ses serviteurs. Pour faire sortir le monstre de la pierre, 6 Points de Magie et 1D6 points de SAN doivent être utilisés, ce qui n'inclut naturellement pas la perte de SAN à la vue du démon. Si le possesseur actuel de l'anneau n'est pas un adorateur soumis de Tsathoggua, il doit avoir pris si possible des mesures pour sa protection personnelle.

Le simulacre de Sedefkar

(source: *Terreur sur l'Orient Express* de Gillan, Morrison, Hagger, Caleo, Love, Waters, etc.)

Objet unique, cette statue d'un âge inconcevable représente un humain chauve dévêtu. Le simulacre est plus vieux que l'humanité et est décrit de façon nébuleuse dans divers ouvrages du Mythe comme le moule des humains. La statue est faite d'un métal inconnu, qui ressemble à première vue à de la terre cuite. En fonction de son éclairage, la couleur du matériau change et passe des tons pastel de la nacre à un noir d'encre profond (dans la lumière directe du soleil). La statue a la taille d'un humain moyen et un poids de seulement 40 kilogrammes, ce qui donne l'impression qu'elle est creuse alors que ce n'est pas le cas en réalité. Indépendamment de la température ambiante, elle est toujours fraîche et peut être démontée en six parties: la tête, le torse, les deux bras et les deux jambes.

Lors d'un examen approfondi de la surface du simulacre, on constate que chacune des parties est recouverte de minuscules représentations répétées de la partie concernée. Sur la tête, on trouve donc un motif récurrent de petites têtes, sur la jambe gauche des jambes gauches, etc.. La dernière fois qu'il a été décrit, les six parties du simulacre étaient séparées et disséminées dans toute l'Europe et le Proche-Orient.

L'artéfact doit son nom à son possesseur du XIe siècle, Sedefkar, un *gazi* du Turkménistan, qui vivait dans l'une des plus grandes villes de cette époque, Constantinople. Sedefkar était un homme riche mais mauvais, qui avait renié l'Islam. Lorsqu'il fit écorcher vif un cambrioleur qu'il avait pris en flagrant délit une nuit, le créateur du simulacre apparut à lui, un avatar de Nyarlathotep connu sous le nom de l'*Écorché*. Celui-ci lui apprit de nombreux sortilèges grâce auxquels Sedefkar pouvait connaître le futur, ce qui le conduisit à apprendre qu'il perdrait un jour le simulacre. Il rédigea alors cinq parchemins dans lesquels il consigna toutes les connaissances qu'il avait obtenues sur sa statue magique. Il nomma les parchemins selon la partie concernée du simulacre, c'est-à-dire « Tête », « Ventre », « Jambes », « Bras droit » et « Bras gauche ». Tout comme le simulacre dont il s'agit, ces parchemins sont aujourd'hui dispersés dans toute l'Europe et au Proche-Orient.

Complet, le simulacre de Sedefkar a de nombreux pouvoirs magiques, mais pour l'utiliser, son possesseur doit d'abord l'« éveiller » ou l'activer. Ce rituel est décrit dans le *Parchemin du Bras droit*. Après l'éveil du simulacre, l'Écorché peut être invoqué et enseigner à son nouveau possesseur un grand nombre d'autres sortilèges. L'un d'eux permet d'augmenter ses points de POU, l'autre d'allonger la durée de vie en retirant l'énergie vitale d'un autre être, et un troisième rend le magicien capable de se glisser littéralement dans la peau de quelqu'un d'autre et de prendre son apparence sans que cela se voie.

Toute capacité accordée par le simulacre à son propriétaire a un prix, la plupart du temps sous forme d'une victime sacrificielle; dans le cas contraire, les conséquences attendues sont terribles. Concrètement: si le magicien prend l'apparence de quelqu'un, il doit au bout de quatre jours effectuer un long rituel de purification au-dessus de la statue; sinon il se désagrège en une flaque de mucus dégoûtante.

Le Gardien est laissé libre du choix des capacités qui peuvent être conférées par le simulacre de Sedefkar ainsi que du prix ignoble à payer pour chacune d'elles.

La clef d'argent

(source: *À travers les portes de la clef d'argent* de H.P. Lovecraft (titre original: *Through the Gate of the silver Key*)

Objet unique, la clef d'argent possède la forme d'une clé d'environ quinze centimètres de long avec une extrémité d'environ cinq centimètres de diamètre. Elle est en argent mat patiné et les hiéroglyphes gravés des deux côtés ne peuvent être attribués à aucune langue connue. La clef d'argent fut forgée il y a de très nombreuses années par un magicien inconnu sur l'île d'Hyperborée. Elle fut vue pour la dernière fois en possession de Randolph Carter, avant que celui-ci ne disparaisse sans laisser de traces en 1928.

La clef d'argent peut emmener son propriétaire n'importe où et à toutes les époques, y compris dans les Contrées du Rêve, même éveillé. Pour utiliser son pouvoir, il faut réciter un vers magique tout en dirigeant la clé vers le soleil couchant et en la tournant neuf fois. L'utilisateur de la clef d'argent perd alors 1D6 de SAN et 1 POU; pour le retour, 1D3 SAN sont nécessaires mais pas de POU. D'après certains magiciens, il existe un sortilège hyperboréen rare qui s'utilise efficacement avec la clé (pour seulement 1 SAN et 2 Points de Magie) mais le bien-fondé de cette affirmation n'a jamais été prouvé.

La statue d'émeraude

(source: La *Chose sur le Seuil* de Paul McConnell et Neal Sutton (titre original: *The Thing at the Threshold*)

Objet unique, cette petite sculpture fut l'objet de vénération d'un culte entier malgré son pouvoir inhérent qui le classe dans les artéfacts plutôt peu significatifs. La statue



Max Liebermann,
Président de l'académie des arts.

L'Écorché

Cet avatar de Nyarlathotep est le créateur du simulacre et apparaît sous forme humaine de presque deux mètres et demi de haut, sans peau et avec un troisième œil au milieu du front. Dans un rayon de 100 mètres autour de lui, chaque être humain sent sa peau le gratter. Cette créature attaque avec une force abjecte, désignée sous le nom de *Regard qui écorche vif*. Par victime, un seul Point de Magie lui est nécessaire: si l'Écorché parvient à dépasser sa cible selon la Table de Résistance, la peau de la victime tombe comme un vêtement trop grand, ce qui entraîne 4D6 points de dégât. Si la victime a la malchance de survivre à cet écorchement, il perd 2/2D10 de SAN, son déplacement se limite à 1 et il perd un point de vie à chaque round jusqu'à sa mort.

L'ÉCORCHÉ
avatar de Nyarlathotep

FOR	20
CON	20
TAI	20
INT	86
POU	100
DEX	20

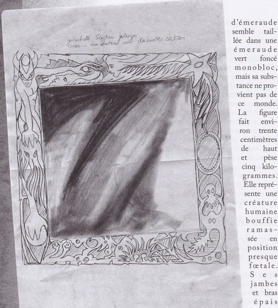
Déplacement: 10
Points de vie: 20
Impact : N/A

Armes
- Regard qui écorche vif 99 %
  dégâts 4D6 et perte de la peau

Armure: aucune. Cependant, celui qui tire sur l'Écorché ou le frappe ressent brusquement une démangeaison irrépressible dans la main qui tient l'arme, ce qui conduit inéluctablement à l'échec de l'attaque. Même les attaques réussies contre l'Écorché n'entraînent que des dégâts minimaux. Lorsqu'il n'a plus aucun point de vie, il est chassé de cet état d'être mais peut se régénérer complètement après 1D6 rounds.

- **Sortilèges:** tous.

- **Perte de SAN:** 4/1D20 SAN



Ébauche d'un étudiant de Tiffany pour un cadre de miroir effectué sur la base d'un rêve.

d'émeraude semble taillée dans une émeraude vert foncé monobloc, mais sa substance ne provient pas de ce monde. La figure fait environ trente centimètres de haut et pèse cinq kilogrammes. Elle représente une créature humaine bouffie ramassée en position presque fœtale. Ses jambes et bras épais s'enroulent autour de son corps et un visage effroyable scrute au travers.

L'histoire de la statue d'émeraude commença il y a environ un milliard d'années lorsque des Dieux Très Anciens entreprirent une expérience avec le Grand Ancien Nyogtha. On ne sait pas d'où nous pourrions obtenir des éclaircissements concernant la nature de cette expérience mais selon la légende, les Dieux Très Anciens enfermèrent la chose qui ne devait pas être dans une enveloppe d'énergie protectrice. Les particularités de cette performance ont été perdues au fil des éons, mais on sait que les Dieux Très Anciens ont fabriqué une sculpture magique qui maintient cette enveloppe d'énergie en fonctionnement, comme une batterie permet l'usage d'une lampe de poche. Pour protéger cet artéfact, les Dieux Très Anciens construisirent tout d'abord un temple autour et attirèrent un groupe de formes de vie primitives pour adorer la statue en tant que divinité et la protéger au péril de leur vie en cas d'attaque. Ces gardiens du temple appartenaient à une espèce qui devint ensuite l'humanité. Lorsque leurs membres furent en mesure d'élaborer des pensées complexes, cette société primitive se nomma les « vrais vivants ».

La statue d'émeraude a depuis longtemps perdu sa puissance qui maintenait le champ d'énergie dans lequel Nyogtha était jadis prisonnier, et le Grand Ancien arpente par conséquent depuis longtemps les mondes souterrains profonds de la Terre sans aucune contrainte. La seule capacité actuelle de l'artéfact est de servir de *Signe des Anciens*, malgré sa lourdeur et sa laideur. De ce point de vue, cette statue ne semble pas mériter toute cette peine que pourrait coûter le fait de mettre la main dessus, en particulier lorsque l'on sait qu'il existe un culte entier dévoué à sa protection.

Le gardien de la lentille de la Lune

Cette apparition cauchemardesque se rapproche d'une masse de viande blanchâtre en forme de colonne portée par des jambes torses aux multiples articulations qui se terminent sur d'énormes coussinets. Elle ne possède pas de bras mais trois excroissances rappelant une colonne vertébrale humaine. Sa tête est constituée par de grosses boucles de gélatine blanche mouchetée d'innombrables yeux, avec au centre un grand bec plein de dents. Si cet avatar mange une victime, il l'avale d'un seul coup et l'emmène dans sa tête gélatineuse. Une fois le colosse revenu dans son abri, la victime « renaît » après de nombreuses mutations répugnantes. Ces victimes ainsi transformées sont désignées comme les *Bénis de Shub-Niggurath* et ne se montrent ensuite que rarement dans le monde extérieur.

Le gardien de la lentille de la Lune	
FOR	55
CON	35
TAI	95
INT	21
POU	70
DEX	16

Déplacement : 12
Points de vie : 115
Impact : +8D6

Le miroir de Gal

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de Ditillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Objet unique, ce petit miroir carré de 35 centimètres de côté possède un cadre en or très légèrement asymétrique. Des figures singulières ornent sa surface et le verre est sombre sous le rayonnement direct du soleil. Des suppositions et des histoires secrètes entourent l'origine du miroir, mais rien de précis. Il a été vu à Londres en 1920.

Le miroir de Gal peut être utilisé dans deux objectifs : pour une observation secrète ou comme arme. Pour cela, le propriétaire doit avoir à sa disposition deux substances rares et magiques : *obra'an*, un liquide rouge et sirupeux, et *gabeshgal*, une poudre noire. Les propriétés exactes de ces substances ainsi que les instructions de fabrication sont décrites dans certains livres du Mythe comme par exemple dans les *Sept Livres cryptiques de Hsan*.

L'utilisation du miroir pour son pouvoir d'observation nécessite de dessiner un ankh inversé sur le verre avec l'*obra'an*. Lorsque l'ankh est terminé, il s'éclaire et pâlit, le miroir absorbant 1D3 Points de Magie et 1 SAN à l'utilisateur. Ce à quoi il pensait au moment de dessiner l'ankh apparait alors dans le verre du miroir. Il peut s'agir d'une personne, d'un lieu, d'un objet, ou même d'une créature ou d'un site du Mythe de Cthulhu. Si le miroir montre des éléments associés au Mythe, cela va de paire avec une perte de points de Santé Mentale selon le *Manuel du Gardien* ou à la discrétion du Gardien.

Sur la Terre, le miroir possède une portée limitée « aussi loin qu'un petit oiseau vole en un jour », ce qui signifie environ 300 kilomètres. Sur d'autres plans en revanche, la portée est illimitée. Les visions du miroir durent jusqu'à ce que l'utilisateur arrête de se concentrer sur l'image, au maximum 1D20+10 minutes.

Une nouvelle vision requiert le dessin d'un autre ankh avec les Points de Magie et de SAN associés. Le mode d'observation du miroir est limité à la perception visuelle ; il

n'est pas possible de sentir, entendre, etc.. Pour utiliser le miroir de Gal comme arme, la victime doit apparaître dans le verre. Le maître du miroir dessine ensuite un ankh sur le miroir avec le *gabeshgal*. Il remplit alors son nœud et utilise son POU pour attaquer la victime. Dès que l'attaque magique commence, la victime est emplie d'une crainte vive et doit faire un jet de POU contre les points de POU utilisés par le possesseur du miroir. Chacun d'entre eux compte cependant comme dix points sur la Table de Résistance !

Si le jet de résistance de la victime échoue, il subit 1D6 points de dégât pour chaque POU utilisé dans l'attaque. Il s'agit de dégâts internes à peine visibles qui seront vaguement qualifiés de « troubles cardiaques » par les pathologistes. Si la victime parvient à résister à l'attaque, il ne subit pas d'autres dégâts et se sent uniquement en proie à une peur panique pendant quelques instants. Indépendamment du succès de l'attaque, l'utilisateur du miroir et sa victime perdent 1D10 SAN. Pour chaque nouvelle attaque, un nouvel ankh noir doit être dessiné sur le verre. L'utilisateur peut attaquer à loisir tant qu'il dispose d'assez de POU et de *gabeshgal* et que sa victime est visible dans le miroir.

Il est certes possible d'attaquer des divinités du Mythe avec le miroir de Gal mais en raison de la quantité énorme de POU qu'il faudrait, cette attaque serait très certainement vouée à l'échec.

Le miroir du danger de l'esprit

(source : *A Cult of One* de Brian M. Sammons (un culte de l'Unique)

Objet unique, ce miroir en bronze ovale antique mesure 60 centimètres de long sur 45 centimètres de large. Les bords supérieur et inférieur du miroir sont ornés de demi-reliefs baroques rappelant les dents tranchantes et courbées d'une mâchoire béante de carnassier. Au milieu des deux longs côtés est inscrit le mot *Ferency*, dissimulé volontairement dans des fioritures qui ornent la gueule grande ouverte. L'origine et le créateur du miroir sont inconnus. Pendant longtemps, il se trouva en possession du cultiste sans âge Jedediah Gammell.

Pendant la journée, le miroir est totalement inoffensif, mais dès le coucher du soleil, il peut dévoiler à l'observateur des visions des Dieux Extérieurs selon ses requêtes (qui sont d'une nature si vivante que tous les sens sont submergés). Dans ce but, le miroir doit être soumis à la volonté de l'observateur (avec un jet de POU, le miroir en ayant 16). Un regard scrutateur dans les profondeurs du miroir peut également déclencher involontairement ce lien. Chaque tentative coûte 1 POU au détenteur, mais une réussite suffit une fois pour toutes et le miroir peut être utilisé ensuite sans perte de POU supplémentaire. Dès la deuxième, chaque vision coûte 1D4 Points de Magie et ne peut être vue que par l'observateur lié au miroir. Si une autre personne regarde dans le miroir sans y être lié, il ne voit ni n'entend rien de particulier. Il peut bien sûr se sentir intrigué et vouloir observer de plus près le miroir, le liant ainsi à lui également.

Utilisé par un observateur lié, le miroir montre l'activité présente de la divinité du Mythe qu'il souhaite voir. Même une communication avec l'horreur représentée aux confins des étoiles est possible ; l'attention de la divinité peut d'ailleurs être attirée par cet individu particulièrement curieux et indiscret et se retirera probablement pour protéger sa « sphère privée ». Chaque vision est extrêmement détaillée, ce qui entraîne 1D8+1 points de *Mythe de Cthulhu* (et diminue en conséquence la Santé Mentale maximale d'autant). De plus, l'observateur subit la perte de SAN commune à la vue de la divinité du Mythe. Il n'est donc pas étonnant que le miroir du danger de l'esprit porte ce nom et qu'il ait changé de mains aussi souvent.

Le miroir de Nitocris

(source : *Le miroir de Nitocris* de Brian Lumley (titre original : *The Mirror of Nitocris*)

Objet unique, cet étroit miroir mesure environ un mètre de long et 60 centimètres à l'endroit le plus large. La qualité du verre est remarquable car il ne présente pas la moindre tâche, fêlure ou rayure après tout ce temps et ne s'est devenu ni mat ni laiteux. Le cadre du miroir est en bronze poli et l'enserre par diverses formes telles que des serpents, des démons,

Armes
• bec* 90 %
dégâts 1D10 ou avalement
• piétinement/écrasement 75 %
dégâts 1D6+bd

Armure : aucune. Régénère cependant 1D10 points de vie par round. De plus, le gardien ne prend qu'un point de dégât en cas de réussite d'attaque d'armes corporelles non magiques ou deux en cas de réussite critique. Seuls le feu, l'électricité et la magie lui font subir des dégâts normaux.

• **Sortilèges :** connaît tous les sortilèges en rapport avec les Dieux Extérieurs, ainsi que tous ceux qui ont trait aux forces de la nature et des éléments.

• **Perte de SAN :** 5/1D100 SAN à la vue du gardien de la lentille de la Lune.



Trouvaille de grenier, peintures, huile sur toile, personne représentée inconnue, possiblement une duchesse de Hessen-Nassau.

La chose du miroir

Il s'agit d'une masse gluante, vacillante et gargouillante d'une substance gélatineuse. Elle peut donner au mucus qui la compose les traits de l'une de ses précédentes victimes. Grâce à cette astuce, elle tente d'étonner sa nouvelle victime afin de disposer d'assez de temps pour l'attaquer. Elle la saisit et l'enveloppe alors dans son corps gélatineux pour le décomposer à l'aide de ses fluides caustiques. Celui qui est enveloppé par cette horreur ne peut se dégager qu'en réussissant un jet de FOR. Si la victime réussit à survivre à cette attaque, sa santé mentale en est bien entendu durablement affectée.

LA CHOSE DU MIROIR

FOR	18
CON	19
TAI	22
INT	14
POU	20
DEX	16

Déplacement : 8
Points de vie : 21
Impact : insignifiant

Armes
- Enveloppement 60 % dégâts fixes pour ingurgiter/Réussite automatique pour ingurgiter, dégâts 1D4 par round après enveloppement* réussi. *Plus 1D4 points de SAN par round*

Armure : aucune. Cette horreur ne peut cependant être attaquée que par des sortilèges et des armes magiques, les attaques physiques normales n'ont pas d'effet sur elle.

- **Sortilèges :** aucun.

- **Perte de SAN :** 2/1D20 SAN à la vue de la chose du miroir dans sa monstruosité gélatineuse.

des goules, des éfrites et autres horreurs sans nom. Le miroir provient de l'Égypte ancienne, mais son créateur et sa date de fabrication ne sont pas connus. Il paraîtrait qu'il se serait trouvé en dernier lieu en possession du célèbre chercheur et archéologue londonien Bannister Brown-Farley.

Le miroir porte certes le nom de Nitocris, la reine malveillante et inspirant la terreur de la sixième dynastie, mais il existait bien avant son époque. Dans le recueil de poèmes *People of the Monolith* de Justin Geoffrey, on trouve quelques récits concernant le miroir. Il est également mentionné dans le *Necronomicon* à triste réputation. Ces quelques témoignages écrits disent qu'il se trouvait avant l'ère de Nitocris en possession du pharaon noir Nephren-Ka. Il aurait été enfermé dans un tombeau sans fenêtre sur la rive du fleuve Shibeli avec le *trapézoèdre brillant*.

La possession du miroir de Nitocris peut être tout aussi éclairante que mortelle. Si l'on connaît les incantations correspondantes (décrites dans le *Necronomicon*), il est possible de voir des lieux éloignés et même d'autres dimensions en lien avec le Mythe. Ces visions sont spatiales et il n'est donc pas possible de voir une divinité, à moins qu'il s'agisse de l'un des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs qui se trouvent toujours au même endroit, par exemple Cthulhu dans R'lyeh l'engloutie. L'invocation qui active le miroir fait perdre à l'observateur 5 Points de Magie et 1D4 points de SAN. La vue des créatures du Mythe entraîne des pertes de SAN supplémentaires, décrites dans le *Malleus Monstrorum* ou le *Manuel du Gardien*. Ce que montre le miroir est de plus le fruit du hasard, à moins que le détenteur ait clairement énoncé ce qu'il souhaite voir.

L'aspect malsain du miroir de Nitocris commence avec des cauchemars qui se déclenchent en cas de proximité avec lui, et dans lesquels il joue un grand rôle. Sur une longue période, cela peut mettre à mal la santé mentale de la victime. Comme si cela ne suffisait pas, à minuit pile, une effroyable créature peut passer depuis le vide de l'univers dans notre monde à travers le miroir. Elle attaque tous ceux qui se trouvent près de l'artéfact ; voir pour cela le paragraphe « La chose du miroir ». Une fois que le miroir a changé de propriétaire, la probabilité augmente de 5 % de façon cumulative chaque nuit pour que la créature sorte.

Si le miroir est recouvert d'une étoffe noire, la perte de SAN s'arrête et il n'y a plus de danger de rencontrer la chose du miroir.

Les pierres de Mnar

(source : *Le Monstre sur le seuil* de August Derleth et H.P. Lovecraft (titre original : *The Thing on the Doorstep*)

Ces pierres lisses peuvent présenter un diamètre variant de quelques dizaines de centimètres à quelques centimètres. En moyenne, elles sont de la taille d'un poing humain. Ces pierres ont une coloration gris-noir et sur l'un des côtés, le signe d'une étoile avec un œil flamboyant au centre est gravé dans une substance rouge brillante (parfois seulement peint). Avec des connaissances en *Mythe de Cthulhu*, il n'est pas difficile de l'associer au *Signe des Anciens*. Les pierres proviennent de Mnar, les Contrées du Rêve entourées de légendes. On raconte que les Dieux Très Anciens créèrent ces pierres d'étoile.

Les pierres d'étoile constituent sans aucun doute un instrument puissant. Elles ont les mêmes effets que le sortilège *Signe des Anciens*, sans avoir à dépenser de POU. Ainsi,

Pierres des étoiles, 1997 vendues aux enchères par l'hôtel des ventes de Sotheby, à Shanghai.



elles peuvent protéger des sbires des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. Les passages, portes ou chambres conduisant à l'une de ces créatures peuvent être bloqués avec l'une de ces pierres. Il est également prouvé que ces êtres fuient alors, un peu comme l'effet d'un crucifix sur les vampires. Une confiance aveugle dans les pouvoirs des pierres d'étoile a cependant conduit plus d'une fois un chercheur de l'inconnu à sa perte. Effectivement, de nombreuses pierres furent utilisées comme pendentifs ou amulettes en pensant à tort que les créatures du Mythe ne pourraient plus rien leur faire. Une chaîne avec une pierre d'étoile peut certes protéger le torse, la tête et la gorge, mais son ventre et les extrémités de son corps restent vulnérables.

La matraque d'Agade

(source : *The Priestess* de Ian Winterton (la prêtresse)

Objet unique, il s'agit d'un manche en bois stable entouré de fils de cuivre et orné de têtes de taureau, avec au bout une lourde sphère de cuivre. Le diamètre de la sphère est d'environ 10 cm, le manche fait plus de 50 cm de long et disparaît dans la sphère. Aux alentours de l'équateur de la sphère, des symboles magiques sont gravés dans le métal. À l'extrémité du manche pend une dragonne de cuir dans laquelle il est possible de passer la main pour ne pas perdre facilement l'arme.

Cette arme magique entraîne toujours des 1D6 points de dégâts létaux, qu'elle touche ou non. En cas de réussite néanmoins, la victime subit 1D10+bd supplémentaires.

La matraque arrête automatiquement une attaque corporelle entreprise par un adversaire une fois par round.

En tant qu'arme enchantée, la matraque ne peut pas être endommagée.

Exemple : un personnage avec un Impact de +1D4 se sert de la matraque. Il frappe, ne touche pas, et la victime perd 1D6 points de vie. Son coup suivant trouve sa cible et la victime perd 1D6 points de vie plus 1D10+1D4.

La boîte hypercube

(aus : *The wild Hunt* de Bruce Ballon (la chasse sauvage), dans *Unseen Masters*)

Cet objet est une petite boîte peinte et richement décorée de la Chine antique. Sur les côtés se trouvent des glyphes d'origine occulte. Ils représentent des formules mathématiques de l'hyperespace. Un jet en *Mythe de Cthulhu* révèle alors que ce sont des signes attribués à l'entité connue sous le nom de Daoloth. Le couvercle de la boîte ne s'ouvre d'aucune manière et il est impossible de la détruire.

Un explorateur du Mythe peut résoudre l'énigme de cette boîte en réussissant un jet INTx1 ou *Mythe de Cthulhu*, selon la valeur la plus faible. Cela serait également possible en réussissant un jet de *Physique* ; si le personnage possède des compétences particulières en *Mathématiques* (il est par exemple professeur dans cette matière), il peut également tenter le jet.

Au lieu de voir sa projection en trois dimensions, celui qui réussit à résoudre l'énigme contemple la boîte pour ce qu'elle est vraiment, un dé en quatre dimensions, un hypercube. Cette expérience très surprenante et déstabilisante entraîne 0/1 perte de SAN. Une fois le couvercle enlevé, le personnage qui l'ouvre doit faire un *jet de chance* :

- S'il indique 01-05, la boîte devient un objet de forme carrée et de la taille d'un réfrigérateur. L'intérieur est une porte qui conduit là où le Gardien le décide. Cela dure 1D4 rounds. Ensuite, la boîte reprend sa forme et sa taille d'origine. La vue du processus coûte 0/1D3 de SAN.
- Lorsque le résultat du jet est inférieur ou égal au POU du personnage, une faille spatio-temporelle se produit et une fumée épaisse en sort. Un traînard dimension-

Tarot constantinien.





Devanture d'un antiquaire de Chinatown, à New York.

Les gardiens des cristalliseurs de rêves

Ces gardiens existent dans les Contrées du Rêve et dans le Monde de l'Éveil, mais habituellement pas dans les autres dimensions. La silhouette de cette créature d'ombre rappelle une grosse méduse flottante avec de longs tentacules et des yeux jaunes félins. Les gardiens tentent d'enserrer son adversaire avec ses tentacules et de le traîner dans une dimension entre le rêve et la réalité. Pour se libérer, la victime doit faire un jet de FOR dans le tableau des sauvegardes contre le POU du gardien. Chaque cible potentielle peut être attaquée à tout moment par un gardien.

Si quelqu'un est emmené par cet être, le corps de la victime reste plongé dans un profond sommeil et ne se réveille jamais ; son âme languit pour l'éternité à la cour d'Hypnos.

GARDIEN DES CRISTALLISEURS DE RÊVES

Carac.	*Dé*	*Valeur moyenne*
FOR	NA	NA
CON	NA	NA
DEX	3D6+3	13-14
INT	2D6+8	15
POU	2D6+6	13
TAIL	2D6+8	15

Déplacement : 10 en flottant
Points de vie : 13

Compétences
Déplacement silencieux 99 %

Armes
• Enserrement par tentacules 35 %
Dégâts d'enserrement corporel pour voler l'âme

Armure : aucune. Ces créatures ne peuvent cependant subir que des dégâts

nel sort et fait quelques pas vers l'avant. Puisqu'il est lié par la magie, il attend les instructions de la personne qui a résolu l'énigme. Toutes les personnes présentes perdent les points de SAN correspondant à la vue d'un traînard dimensionnel (0/1D10). La créature attend 1D6 rounds et si aucune instruction ne vient, elle retourne dans la faille et disparaît. Si le traînard dimensionnel est attaqué, il se défend, tente de s'emparer de celui qui a trouvé la solution et disparaît avec lui. La vue de la faille coûte 0/1D3 de SAN.

- Lorsque le jet est réussi, mais qu'il est supérieur au POU actuel du personnage, il sort de la boîte un léger brouillard qui commence à prendre forme. L'observateur aperçoit une autre dimension, un autre temps ou un autre lieu, en fonction de ce que le Gardien trouve le plus pertinent par rapport aux pensées présentes du personnage. La perte de SAN peut varier entre 0/1 et 1D6/1D20 au choix du Gardien.
- Lorsque le jet échoue, le traînard dimensionnel sort de la faille mais ne se trouve pas sous le contrôle du personnage et tente de s'emparer de lui et de l'emmener d'où il vient. Outre la perte de SAN à la vue de la créature (0/1D10), l'observateur subit de plus 0/1D3 de perte pour la faille spatio-temporelle.
- Si le résultat du jet est 96-100, Daoloth est invoqué et son essence sort de la boîte pendant 1D6 (1D6/1D20 de perte de SAN).

Une fois que le personnage a ouvert une fois la boîte, il possède par la suite une chance permanente correspondant à INTx3 de pouvoir la rouvrir. Elle peut être ouverte sans limite mais chaque fois que la même personne ouvre la boîte, le jet est réduit de façon cumulative de 5 pourcent.

Idée de scénario

Ce scénario se joue dans le quartier Chinatown d'une grande ville américaine comme San Francisco ou New York. Dans l'un des innombrables magasins d'antiquité et brocantes vit et travaille un marchand chinois sans âge, qui vend également des casse-tête chinois. Un jour, il entre par hasard en possession de la boîte hypercube et réussit un soir à l'ouvrir. Néanmoins, le traînard dimensionnel ne le tue pas et ne l'emmène pas avec lui. Au lieu de cela, il préfère arpenter Chinatown dissimulé sous un grand chapeau de paille et dans un large caftan. Le vieillard tombe de plus en plus sous l'emprise de la boîte et fait apparaître de plus en plus de créatures dans cette dimension. Bientôt, les « fantômes de Chinatown » font la une et les autres habitants constatent avec terreur que ces monstres ne sont pas des illusions et que leurs techniques de répulsion traditionnelles chinoises ne sont d'aucune utilité.

Les personnages peuvent entrer en jeu comme journalistes, politiques, voisins solidaires ou tout simplement touristes curieux. Les habitants se montrent à présent à peine après la tombée de la nuit dans les ruelles de Chinatown et derrière chaque chapeau peut se cacher un traînard dimensionnel. Finalement, les personnages peuvent identifier la source de tous les maux comme étant le magasin duquel proviennent la nuit des bruits étranges et des lueurs mystérieuses. Il est difficile de déterminer l'artéfact en cause parmi tous les objets présents dans ce bric-à-brac enfumé par l'encens, si ce n'est la réaction du vieillard qui ne veut se séparer pour rien au monde de sa boîte. S'il est possible de lui prendre son trésor, ce qui ne devrait pas poser trop de problème face à un vieux Chinois glapissant, il n'y aura au moins plus à craindre d'autres apparitions de créatures. Les anciennes cependant devront être combattues ou, bien plus éprouvant pour les nerfs, les personnages devront ouvrir la boîte pour les soumettre à leur volonté.

Les cristalliseurs de rêves

(source : *The Render of the Veils* de Ramsey Campbell)

Le nombre existant de ces petits artéfacts extrêmement puissants est inconnu. Les cristalliseurs de rêves sont mentionnés dans divers ouvrages tels que le *Necronomicon* et le onzième tome des *Révélations de Glaaki*. Ils sont jaunes et en forme d'œuf, d'un diamètre d'environ trente centimètres, ne possèdent aucune caractéristique extérieure particulière et ne semblent pas inquiétants. L'origine extraterrestre de cet objet est trahie par un sifflement singulier qui s'échappe de lui à intervalles irréguliers. Il sonne creux lorsque l'on frappe dessus, paraît fragile et pèse environ dix kilogrammes. Pour activer ces cristalliseurs de rêves, aucun sortilège ni rituel particulier n'est nécessaire ; ils s'activent de leur propre initiative.

Un tel artéfact peut transporter la conscience d'un endormi dans des lieux très éloignés, ainsi que dans les Contrées du Rêve et dans d'autres dimensions infernales. Ces voyages dans les rêves se déclenchent automatiquement lorsque quelqu'un dort dans un rayon de dix mètres autour du cristalliseur. Si plusieurs personnes dorment dans cette zone, le rêve incombe à celle qui est la plus proche de l'objet. Les voyages en lien avec le Mythe de Cthulhu coûtent des points de Santé Mentale supplémentaires en fonction du contenu du rêve. Les rêves instillés par le cristalliseur sont si réels que le rêveur perçoit non seulement le lieu du rêve avec tous ses sens mais il peut également entrer en contact avec ce nouveau monde dans toute son ampleur. Une personne qui utilise un cristalliseur peut donc être blessée ou même tué en fonction de ses agissements pendant son voyage. La capacité peut-être la plus étonnante de cet artéfact est que le rêveur peut ramener des objets de son rêve dans son monde d'éveil.

Le fait que ces artéfacts sont les ustensiles du Dieu Très Ancien Hypnos constitue un inconvénient majeur car le Maître du Sommeil s'offusque de l'utilisation de ses cristalliseurs. Chaque fois qu'une même personne s'en sert, elle augmente ses chances de façon cumulative d'1D10 % d'attirer l'attention sur lui. Si cela se produit, Hypnos envoie les gardiens des cristalliseurs de rêves. La mission de cet être singulier est de rapporter les artéfacts à son dieu et de punir le ou les possesseurs. Les punitions du gardien durent très longtemps et la mort semble un destin très doux à côté de ce qu'il leur réserve.

L'horloge des temps

(source : *Les Abominations de Cthulhu* de Brian Lumley (titre original : *The Clock of Dreams*)

Objet unique, cet artéfact magique mesure plus de deux mètres de haut et plus d'un mètre vingt à son endroit le plus large. Il rappelle une horloge en forme de sarcophage et richement ornée de sculptures sur bois. Ses quatre aiguilles semblent se déplacer sur le cadran de façon tout à fait arbitraire et aucune alimentation externe en énergie n'est visible. On ne sait où ni quand l'horloge des temps, appelée parfois également l'horloge des rêves, a été créée mais il s'agirait d'une œuvre des Dieux Très Anciens. La première mention de l'horloge provient de 1917 : cette année-là, le mystique indien Yogi Hiamaldi aurait visité la ville morte extraterrestre de Yian-Ho et y aurait découvert l'horloge. Pour des raisons inconnues, elle passa en possession d'Etienne-Laurent de Marigny, un célèbre occultiste de Nouvelle Orléans. Après sa mort, l'horloge disparut pendant quelque temps, avant que l'occultiste bien connu Titus Crow ne l'acquière lors d'une vente aux enchères d'antiquités. Après de longues années d'études, il réussit à percer ses secrets avec l'aide de certains livres du Mythe et à utiliser ses capacités inspirant la crainte. Crow disparut avec l'horloge peu de temps avant que sa maison ne soit détruite par une tempête particulièrement puissante et localisée.

L'horloge des temps est un moyen de transport pouvant emmener ses passagers dans d'autres lieux, temps et dimensions. À cette fin, le détenteur de l'horloge doit apprendre à saisir son mécanisme complexe et extraterrestre lors d'études longues de plusieurs années. Il peut également lire tout simplement le journal intime de Titus Crow, dans lequel celui-ci décrit ses découvertes. Une fois qu'il a trouvé la procédure, il peut ouvrir la partie avant de l'artéfact, entrer dedans et se faire transporter à l'endroit souhaité.

À l'intérieur, le temps et l'espace sont déformés. Il semble y avoir à peine la place pour une seule personne mais un grand nombre d'entre elles peut en fait être transporté en une seule fois. Son utilisation correcte exige une grande patience. L'utilisateur doit réussir un jet de POU contre l'horloge (POU 20) et sacrifier 1D6 de SAN et 8 Points de Magie. Si le jet de POU est réussi, il est transporté dans le lieu souhaité à l'époque choisie. En cas d'échec, il est envoyé dans un lieu et/ou une époque déterminés au hasard. Après un tel voyage, l'horloge refuse de fonctionner pendant des heures ou des jours, au choix du Gardien. Si ses passagers se retrouvent alors pendant une période prolongée dans une dimension hostile, cela peut se révéler catastrophique. Fort heureusement, le POU de l'horloge contre une personne diminue d'un à chaque utilisation, que celle-ci soit réussie ou non. En s'entraînant, le possesseur peut donc la maîtriser totalement, si tant est qu'il survive assez longtemps pour cela.

infligés par des sortilèges et des armes magiques qui agissent sur l'INT ou le POU.

- **Sortilèges :** les gardiens connaissent le nombre de sortilèges correspondant à un jet d'INT ou 1D100 en fonction du plus petit. Ils peuvent utiliser les sortilèges des Contrées du Rêve dans le Monde de l'Éveil et lorsqu'un gardien connaît un sortilège, il s'agit de préférence de ceux des Contrées du Rêve.
- **Perte de SAN :** 0/1D6 SAN à la vue d'un gardien.



Spencer Lewis, fondateur de l'ordre mythique de la Rose-Croix.

Remarquons de plus qu'il pourrait être fatal de s'affairer sur l'horloge des temps sans les connaissances correspondantes. Dans certains cas, une utilisation non conforme conduit à un dysfonctionnement, qui au lieu de déclencher le transport désiré entraîne l'ouverture d'une porte magique à l'intérieur de l'horloge. De cette manière, le voyageur naïf peut être envoyé sans l'horloge dans une autre dimension, sans avoir la moindre possibilité de revenir. En outre, quelque chose provenant de l'autre côté peut également passer la porte et causer des dégâts dans notre monde, à commencer par ceux qui ont été assez sots pour jouer avec l'horloge des temps.

Le sceptre des dimensions

(source : *Jahrhundertsommer* de Jan Christoph Steines (été du siècle)

Il s'agit d'un sceptre en bois de cèdre. Celui-ci est nécessaire pour l'invocation de Svarog, le dieu du feu (décrit dans le *Malleus Monstrorum*), afin de créer un trou dimensionnel assez grand pour lui après un sacrifice humain. Cette tige ornée de signes et symboles très stylisés ciselés dans le bois et dotée de quatre ailes atteint une longueur d'environ 80 centimètres et peut être aisément tenue d'une seule main. Puisque ce sceptre est presque indestructible, il peut être utilisé comme arme contondante normale et agit comme une batte de base-ball.

Son pouvoir est cependant constitué par les sortilèges *Invoquer/Contrôler un Habitant des Sables* (les habitants des sables sont décrits dans le *Malleus Monstrorum*). Pour que l'un des deux sortilèges agisse, l'utilisateur doit effectuer un mouvement bien précis avec le sceptre sans perdre de Points de Magie. Dans certaines circonstances, il peut ouvrir un trou dimensionnel et le nombre d'habitants des sables qui apparaissent peut être déterminé grâce aux trois tableaux ci-après. Le sort de contrôle réussit automatiquement. Il peut être activé toutes les deux heures mais uniquement dans l'hémisphère nord pendant les mois où le soleil se trouve dans le tropique du cancer (de fin juin à fin septembre).

Les deux sceptres

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Probabilité de réussite du sceptre :

• Lieu de l'invocation

Conditions	Bonus/Malus	Nombre
- Lieu consacré à Svarog	+90	1D8+4
- Nature semblable aux paysages de la dimension d'origine des habitants des sables (désert, nature, parcs (jardins zoologiques !)	+30	1D6
- Nature peu semblable (asphalte, béton, montagnes)	-5	1D3
- À proximité directe de grandes surfaces aquatiques (fleuve, lac, mer)	-30	1
- Sur l'eau (bateau)	-100	1

• Durée de l'invocation

Conditions	Bonus/Malus	Nombre
- Première partie d'un cycle annuel de Ra'dalma (1e – 5e année)	-50	1
- Deuxième partie (6e – 10e année)	-25	1D2
- Troisième partie (11e – 15e année)	0	1D3
- Quatrième partie (16e – 20e année)	+25	1D4+1
- Cinquième partie (21e – 25e année)	+35	1D6+1

Modification supplémentaire :
Dans la période autour du solstice d'été (en juin) :

- Première partie	+5
- Deuxième partie	+10
- Troisième partie	+15
- Quatrième partie	+25
- Cinquième partie	+35

Le jour du solstice d'été :

- Première partie	+10
- Deuxième partie	+20
- Troisième partie	+30
- Quatrième partie	+50
- Cinquième partie	+75
- Dans une obscurité profonde	-20

• Température au moment de l'invocation :

Conditions	Bonus/Malus	Nombre
- moins de 0°C	-80	1
- 0 - 10°C	-40	1
- 11 - 20°C	-10	1D2
- 21 - 30°C	+15	1D4
- 31 - 40°C	+40	1D4+2
- 41 - 50°C	+60	1D6
- 51 - 60°C	+70	1D6+2
- plus de 60°C	+85	1D8+4

Explication des tableaux : tout d'abord, le lieu et la période d'utilisation du sceptre, ainsi que la température ambiante à ce moment sont déterminés (colonne « Conditions »). Le Gardien obtient alors dans la colonne « Bonus/Malus » les valeurs qui doivent être ajoutées. Elles donnent un résultat à l'aide duquel le Gardien doit obtenir au moins 100 avec un D100. Dans ce cas, l'invocation est réussie. Si le bonus est supérieur à +99 ou inférieur à +0, le jet est inutile. En cas d'invocation réussie, la dernière colonne « Nombre » indique combien d'habitants des sables apparaissent alors. Les valeurs ne sont pas comptées ensemble, seule la plus élevée compte.

Exemple : Fälldin et Fedortschek guettent les personnages à la fin du mois de juin 1925, la nuit, dans un parc proche du château de Bellevue, la température extérieure étant de 10°C. Ils veulent utiliser le sceptre et ont alors un bonus de +40 (nature de paysage semblable +30, cinquième partie du cycle annuel +35, dans la période autour du solstice d'été dans la cinquième partie +35, dans l'obscurité -20, température ambiante +40). Si le jet du D100 du Gardien avec ce bonus donne un résultat supérieur à 100, l'invocation est réussie et suivent 1D6+1 habitants des sables (valeur la plus élevée de toutes les catégories).

Ces deux sceptres d'un métal extraterrestre non identifiable font chacun environ 30 centimètres de long. L'un d'eux se termine en crosse comme un bâton de berger et l'autre dans un ankh inversé. Ils constituent le signe extérieur de la puissance des membres les plus prééminents d'un culte connu sous le nom de la *Confrérie du Pharaon Noir*. Ce culte provient d'Égypte et ses dirigeants s'y trouvent encore, bien qu'il existe des chapitres dans le monde entier, et particulièrement à Londres.

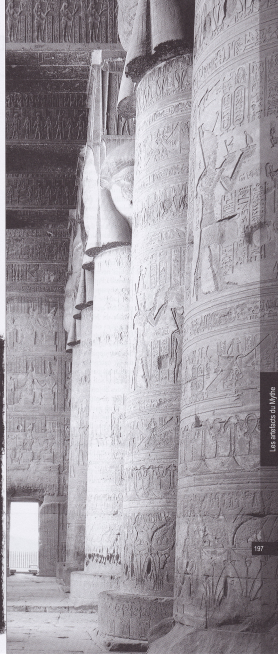
Les sceptres soutiennent les initiés à la magie de deux manières. D'une part ils ajoutent à leur détenteur 1D20 Points de Magie supplémentaires tant que celui-ci les croise devant lui, le sceptre avec la crosse placé au-dessus de celui avec l'ankh inversé. Ces Points de Magie peuvent être utilisés pour des sortilèges ou pour résister à des attaques magiques. Dès que les deux sceptres sont séparés, tous les Points de Magie acquis grâce à ce procédé et non utilisés disparaissent. Lors de l'utilisation de cette capacité (possible une fois par jour uniquement), les deux sceptres luisent.

Si les sceptres sont croisés au-dessus du corps du détenteur, une deuxième capacité s'active. Les sceptres peuvent déduire 1D10 points de dégâts magiques que subit son porteur pour chaque sortilège d'attaque. Cette capacité continue tant que le possesseur porte les deux sceptres croisés devant lui.

Idée de scénario

La *Confrérie du Pharaon Noir* est ancienne, très ancienne. Si ancienne d'ailleurs que ses insignes, les *Deux Sceptres*, tombent entre les mains d'archéologues naïfs lors de fouilles en Égypte, auxquelles les personnages (en tant que scientifiques, journalistes ou badauds curieux) prennent part. Cette trouvaille est publiée dans l'allégresse, ce qui attire bien sûr aussitôt l'attention de la *Confrérie* encore existante, qui aimerait bien récupérer les *Sceptres*. Puisque le site archéologique est bien surveillé, la Confrérie commence à retirer de la circulation de plus en plus de collaborateurs égyptiens et à les remplacer par des *Uchebtis* (voir le *Malleus Monstrorum*). Il peut apparaître aux joueurs que les travailleurs sont de plus en plus taciturnes. Un soir, le professeur en charge des fouilles examine en présence des personnages les Deux Sceptres lorsque les *Uchebtis* attaquent et prennent la pièce d'assaut. Le professeur croise alors les sceptres contre lui, ce qui les fait luire, et confère au scientifique le contrôle sur les *Uchebtis*. S'il ne peut rien faire de ce don pendant les premières minutes (les *Uchebtis* déambulent sans volonté autour de lui), il réussit rapidement à s'en débarrasser.

Après avoir fêté la victoire, les personnages peuvent se retrouver en proie au doute lorsqu'ils entendent les récits des infamies perpétrées par des travailleurs itinérants dans la région, de possibles *Uchebtis*. Ceux-ci sont-ils sous le contrôle de la Confrérie ou de l'archéologue ? Pourquoi le professeur n'est-il plus visible la journée, mais prétend être malade ? À moins que sa maladie soit réelle. Dans quelle mesure le professeur est-il passé de l'autre côté ou n'a contracté « que » la « malédiction du pharaon noir », cette décision est du ressort du Gardien. Dans tous les cas, le pouvoir du Mythe ira de paire avec des pertes de Santé Mentale et une possible folie. Les artéfacts ne sont pas des jouets !



Artéfacts étranges

Outils techniques et magiques des créatures du Mythe et des cultistes.

Ce chapitre rassemble des descriptions d'artéfacts techniques du Mythe de Cthulhu. La présentation ci-dessous doit servir à stimuler l'imagination du Gardien ou tout du moins à satisfaire sa curiosité.

Dans l'univers de Lovecraft, la ligne de démarcation entre la science et la magie est très fine. Par conséquent, lors de la rédaction de ce chapitre, les critères suivants ont été consultés.

1. L'utilisation de l'objet requiert-elle des points de Santé Mentale ? Pour la plupart des objets listés ici, cela n'est pas le cas. Cependant, il est fort possible que l'utilisateur humain quitte la pièce en hurlant après son activation. Seuls certains objets reposant sur la biotechnique sont exclus de ce critère.
2. L'objet nécessite-t-il une source d'énergie externe ? Pour le fonctionnement d'appareils physiques, l'alimentation en énergie de quelque forme que ce soit est indispensable que ce soit par l'électricité ou les Points de Magie. Cependant, les objets magiques n'en ont en général pas besoin.
3. Un sortilège est-il nécessaire pour la création de l'objet ? Le poison du Peuple Serpent appartient pour cette raison à la même catégorie que les objets de cette liste, mais pas le breuvage de l'espace, qui nécessite son propre sortilège.

Quelques objets plutôt peu significatifs ont été laissés de côté, en partie pour des raisons de place, en partie parce qu'ils sont si étroitement associés à certains scénarios qu'ils ne seraient pas d'une grande utilité dans un autre contexte (par exemple une huile avec laquelle les Mi-Go contrôlent la croissance des spores d'Abhoth). Autant que possible, les objets présentés ici n'ont pas été associés à des situations précises mais sont décrits de façon plutôt universelle.

Les entrées sont effectuées tout d'abord par espèce puis par ordre alphabétique. Si des indications présentent ici contredisent des publications précédentes, la présente version fait foi.

Choses Très Anciennes

Cassette de palladium

(source : *Une porte sur le passé* de John Scott Clegg (titre original : *At Your Door*)

Transfère le POU d'une ou plusieurs créatures vers un être (de préférence bien sûr son détenteur). Cet accumulateur est d'un blanc argenté et possède deux poignées de bois magnifiquement travaillées. La taille de cet appareil n'est consignée nulle part mais il peut être porté ; une longueur et une largeur de 30 centimètres pour une épaisseur de 5 centimètres sont donc tout à fait envisageables.

Celui qui offre le POU doit posséder une compétence d'au moins 05 % en Mythe de Cthulhu et être prêt à faire ce don. S'il touche la surface métallique, 1D10 POU lui sont retirés. Une personne qui tient la petite boîte par les deux poignées peut obtenir 1D6 POU et les ajouter aux siens, comme s'il les avait toujours possédés. (Si la boîte est vide, il ne peut bien entendu rien transférer vers lui.) Lorsqu'elle n'est pas endommagée, sa contenance est illimitée ; si elle subit un ou plusieurs points de dégâts, ce qui reste de ses 100 points de vie représente la limite de sa contenance en POU. Tous les points au-delà sont perdus. Dans les mains d'un personnage joueur, cet objet peut perturber l'équilibre d'une campagne ; le Gardien doit donc bien réfléchir s'il veut l'introduire. Le fonctionnement singulier de l'appareil ne peut être compris qu'avec des connaissances en *Mythe de Cthulhu* mais les personnages pourraient également devoir examiner les documents des Choses Très Anciennes (ou même demander à l'un d'eux) pour apprendre à s'en servir.



Poignée en bois ciselée avec des motifs d'étoiles de mer, non daté, collection privée.

Tiré d'un magazine américain sur les OVNI, 1954.

Traqueur de Shoggoths

(source : *Danser avec le Diable* de Keith Herber (titre original : *Dancing with the Devil*)

Il s'agit ici d'une arme utilisée par les Choses Très Anciennes pour tenir les Shoggoths en échec et les rendre dociles. Elle ressemble de loin à un fusil, longue et fine, fabriquée dans un métal argenté. Avec un jet d'*Intuition* avec un malus de 20 %, un personnage reconnaît qu'il s'agit d'une arme et trouve comment faire feu.
Sur un côté, un afficheur est installé, indiquant un symbole dans la langue des Choses Très Anciennes et qui se modifie après chaque tir. En fait, c'est un affichage de chargement donnant le nombre d'utilisations restant avant de devoir recharger. Un traqueur de Shoggoths peut servir 20 fois avec une charge pleine. Seuls les Choses Très Anciennes ont la possibilité de recharger une telle arme.
Avec un traqueur de Shoggoths, il est possible de tirer une fois par round. La probabilité de base d'utilisation est de 15 % et sa portée atteint 20 m. L'arme possède 8 points de vie et inflige des dégâts dévastateurs : 4D8.

Humains

Fendeur de plans

(source : *Confrérie de la bête* de Keith Herber (titre original : *Brotherhood of the Beast*)
En utilisant la même technologie de lentille que pour les *Lunettes du Capitaine* (voir ce point), cet appareil forme une faille entre les plans jusqu'à une distance de trente kilomètres. Cela permet à un être d'une autre dimension d'exister dans cet univers tant que l'appareil est en fonctionnement. Le seul exemplaire connu d'un tel objet n'était pas fonctionnel mais il est naturellement constitué d'éléments électroniques en plus de ses lentilles et ses prismes. Si la machine est mise en marche, elle génère une brève gerbe de lumière visible qui glisse jusqu'au site défini. Les observateurs comparent ce phénomène à un arc électrique. Par chance pour ceux qui seront attaqués par les créatures extra-dimensionnelles, l'appareil a tendance à surchauffer et son circuit grille dans certaines circonstances au bout du cinquième round.
La créature appelée ainsi apparaît comme une masse jaune dégoulinante d'un peu plus de cinquante centimètres de diamètre avec au centre un unique œil rouge. Cette créature qui flotte lentement sécrète une substance brune collante grâce à laquelle elle peut s'accrocher aux plafonds et aux murs pour surprendre sa victime.

Boule de gaz

(source : *A Resection of Time* de Sam Johnson (Ablation du temps)

Cet artéfact a été développé par la *Confrérie du Signe Jaune* pour le combat contre les Mi-Go, dont la physiologie extraterrestre présentait une grande faiblesse contre les attaques au gaz. Il s'agit de sphères de verre laiteux de la taille d'une balle de tennis. La boule peut contenir quatre gaz différents et le signe l'identifiant est inscrit dans le verre.
Lorsque ce type de boule casse, le gaz s'échappe et reste pendant environ cinq rounds de combat (moins en cas de vent) sur une surface d'environ cinq mètres de diamètre. Les substances chimiques empoisonnent par contact en pénétrant par la peau. Par conséquent, les masques à gaz ne sont pas particulièrement utiles. Si un personnage fait une mauvaise manipulation et que la boule tombe, elle se brise et entraîne les effets correspondants.
Les quatre types de gaz utilisés jusqu'ici sont :

- un gaz empoisonné de VIR 25 contre les Mi-Go et VIR 3 contre les humains.
- un gaz lacrymogène qui rend la victime incapable d'agir pendant 20 minutes de VIR 15 contre les Mi-Go et VIR 17 contre les humains
- un gaz anesthésiant de VIR 25 contre les Mi-Go et les humains qui les laisse inconscients pendant (20 CON) heures.
- un gaz qui donne un effet de brouillard et rend la vision impossible

Fusil à gaz

(source : *A Resection of Time* de Sam Johnson (Ablation du temps)

La chose provenant de l'espace entre les plans
créature abjecte

FOR	8
CON	16
TA	4
IN	2
POU	5
DEX	12

Déplacement : 4/12 en flottant
Points de vie : 10
Impact : -1D6

Armes
• **S**auter et attraper 75 %
dégâts 1D3*
** Les dégâts se produisent à chaque round pendant lequel la créature arrive à rester accrochée, y compris le round pendant lequel elle se colle au visage de la victime grâce à une attaque réussie avec ses ergots vibratiles qui sécrètent un acide très caustique. La chose fait de plus bourgeonner des sarments qui pénètrent dans le nez, les oreilles et la gorge de la victime. Lors de la troisième attaque successive réussie, ces vrilles ont atteint le cerveau et détruisent 1 INT par round. À la convenance du Gardien, le personnage peut perdre également 1 APP par round provoqué par les dégâts de l'acide sur son visage.*

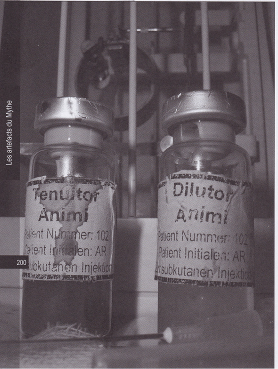
Armure : puisque la créature est très molle, les armes cinétiques ne lui infligent que des dégâts minimaux.

- **Sortilèges** : aucun.

- **Pertes de SAN** : 0/1D8 SAN à la vue de la chose.
De plus, la victime doit réussir une attaque pour tous les rounds pendant lesquels la créature est accrochée à son visage et effectuer un jet de Santé Mentale (0/1D3 SAN). En cas d'échec, la victime est incapable d'agir de façon rationnelle. Celui qui assiste à la scène de l'attaque par la créature doit faire un jet de Santé Mentale (1/1D4 SAN).

Arme importante de la Confrérie du Signe Jaune, cet appareil massif tire les mêmes gaz que ceux utilisés dans les *Boules de gaz* (voir ce point). Cette arme comporte un harnais en cuir qui s'accroche autour des épaules, un réservoir sous pression pour le gaz qui se porte au côté et un flexible qui le relie à l'arme et se termine par une buse d'éjection, assez fin pour être passé dans une manche de veste. Le réservoir de gaz pèse environ sept kilogrammes. La probabilité de chance lors de l'utilisation du fusil à gaz est de 20 %. En l'absence de vent, l'arme tire un jet de gaz sous pression à une portée pouvant aller jusqu'à 20 m. On ne sait pas combien de temps tient un réservoir rempli mais on peut partir du principe que cela ne diverge pas beaucoup d'un extincteur et qu'un réservoir complet peut tirer une fois à 20 m, deux fois à 10 m, cinq fois à 4 m, etc.. De plus, on peut tenir compte du fait que le gaz est chimiquement conçu pour pénétrer la peau des Mi-Go, de sorte qu'une attaque réussie de l'arme entraîne des dégâts doubles par rapport à ceux d'une Boule de gaz.
En cas de 00 lors de l'utilisation du fusil à gaz, l'arme s'enraye et ne peut plus être utilisée. En cas de 00 lors de la réparation d'un fusil endommagé ou enrayé, le réservoir sous pression est détruit. La personne qui effectue les réparations subit dans ce cas 4D6 points de dégâts et le contenu du réservoir se répand dans un nuage de gaz sur une surface de presque 15 m.

Photo constat à la clinique du château de Lohra, service de santé publique, Göttingen, 2004.



Réducteur de moral

(source : *Asile d'Aliénés et autres contes* de Randy McCall (titre original : *The Asylum & Other Tales*)

Cette drogue diminue la capacité de traitement des émotions. Elle a été développée pour réduire l'intelligence même après la transformation en Proto-Shoggoths. Cette drogue fournit dans le meilleur des cas une protection illusoire à ceux qui s'opposent à des choses surpassant de loin les capacités humaines.
Après l'injection de la drogue, la victime ne ressent ni rage ni horreur, ni même d'autres émotions pendant une période pouvant aller jusqu'à (30 CON) minutes. Puisque les mécanismes d'autodéfense et de protection physiques sont également paralysés, la victime n'hésitera pas à attaquer amis et êtres surnaturels s'ils se mettent en travers de son chemin. Un personnage qui survit perd, selon la durée d'action de la drogue, 1D4 points de SAN par les souvenirs et plus s'il a vu des créatures du Mythe ou a commis de viles actions.

Destructeur de moral

(source : *Asile d'Aliénés et autres contes* de Randy McCall (titre original : *The Asylum & Other Tales*)

Cette drogue insidieuse détruit l'esprit d'un humain car elle est prévue pour une transformation en pur Proto-Shoggoth. Elle doit être injectée par petites doses pour que la victime ne meure pas.
Un personnage soumis à cette drogue doit faire un jet d'INT dans la Table de Résistance contre la VIR 12 de la drogue. En cas d'échec, la victime perd 1D6 INT. La panique qui l'accompagne lui fait perdre en plus 2/2D6 de SAN. Si le personnage perd plus d'INT qu'il ne lui en reste, les pertes supplémentaires agissent sur sa CON. Si l'administration de plusieurs doses est nécessaire, chacune d'elle entraîne un jet dans la Table de Résistance.

Lunettes du Capitaine

(source : *Confrérie de la bête* de Keith Herber (titre original : *Brotherhood of the Beast*)

Ces lunettes singulières possèdent une monture manifestement faite à la main, avec

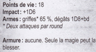


Dessin d'un pensionnaire en psychiatrie.

Créature dimensionnelle

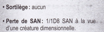
Créature d'autre part

FOR	18
CON	16
TAI	19
INT	7
POU	16
DEX	16



Déplacement : 10
Points de vie : 18
Impact : +1D6
Armes : griffes* 65 %, dégâts 1D8+bd
** Deux attaques par round*

Armure : aucune. Seule la magie peut la blesser.



• Sortilège : aucun

• Perte de SAN : 1/1D8 SAN à la vue d'une créature dimensionnelle.

des prismes découpés de façon étranges à la place des verres. Elles montrent à son porteur une autre réalité qui existe à côté de la nôtre.

Le monde cauchemardesque aperçu à travers les lunettes comprend des motifs bizarres qui se modifient en permanence et des angles déconcertants vus à travers un filtre rouge sombre. Les personnages qui chaussent ces lunettes et regardent un peu autour d'eux gagnent 1 pourcent en *Mythe de Cthulhu* et perdent 0/1D6 points de SAN. Cependant, comme pour toutes ces choses, dès que la nature alternative de la réalité se révèle au porteur, celui-ci est également visible par les habitants de l'autre monde et ceux-ci sont vraiment hostiles.

Si un personnage a porté les lunettes pendant quelques instants, une créature humanoïde famélique de deux mètres de haut arrive dans son champ de vision, et lui saute dessus telle une araignée. Elle possède de longs bras et un visage semblable à un masque. Si l'investigateur ne veut ou ne peut pas enlever les lunettes, cette créature l'attaque avec toute la violence et la cruauté dont elle dispose. Le personnage peut s'enfuir une fois par round, attaquer l'être avec de la magie ou retirer les lunettes. Les témoins de ces attaques par une créature invisible perdent 0/1D6 points de SAN.

Implant de contrôle sur la conscience

(source : *Confrérie de la bête* de Keith Herber (titre original : *Brotherhood of the Beast*)

Le créateur des implants de contrôle sur la conscience peut prendre le pouvoir sur l'esprit d'un autre humain avec une technique qu'il a volé du futur. Les porteurs de cet implant sont comme des agents endormis, se comportent comme n'importe qui d'autre dans la vie de tous les jours mais il suffit d'un mot pour les transformer en esclave zombie dévoué à un maître dépassant l'entendement.

Lorsque l'instruction d'activation est prononcée, l'implant génère de manière électrique un état presque catatonique. Seules les instructions intégrées dans le circuit de l'implant peuvent être exécutées. Un investigateur qui porterait en lui un tel appareil devrait faire un jet contre POU 20 pour constater s'il est utilisé correctement ou non. Si ce n'est pas le cas ou que l'implant est endommagé, le personnage perd 0/1D6

Idée de scénario

Cthulhu Moderne : les personnages sont face à un document datant de plusieurs décennies sur lequel se trouvent les plans de construction d'un implant de contrôle sur la conscience. Informés que ce document a manifestement été vendu des années auparavant à une organisation terroriste, la situation est délicate. Les terroristes ont-ils déjà placé des endormis qui ne soupçonnent rien et ne peuvent pas être détectés dans des pays classés comme hostiles et qui peuvent attaquer à tout moment ? Ce à quoi cette organisation n'a pas pensé c'est que le créateur originel de cette technique, une créature sans nom du futur peut toujours intervenir sur les personnes possédant les implants. Puisqu'il doit fuir devant des poursuivants de son temps, il arrive à notre époque dans une machine à voyager dans le temps et veut se servir de ces esclaves pour obtenir le pouvoir dans notre monde. Cependant, les investigateurs doivent le découvrir au cours d'un dangereux labeur. Mais pour déjouer les plans d'une créature du futur sans scrupule qui prend le contrôle de notre civilisation, les personnages devront écrire eux-mêmes l'histoire.

Dossier médical d'un patient.

An das

Institut für Pathologie, Stä
Chefarzt Pr

Klinik: Lohra
Name, Vorname: Schmidt, Christian
Geburtsdatum: 13.7.1980
Wohnort: unbekannt

Aufgenommen in die Klinik am: 2. April 2004
Gestorben am: 3. April 2004 17.10 Uhr Behand. Arzt: Dr. Masera
Obduziert am: 4. APRIL . 7.30 Uhr Obduz. Arzt: Dr. Rafael

Klin. Diagnosen und Todesursache: Fremdkörper im Gehirn

Hauptdaten der Krankengeschichte:
(Nr. histologischer Voruntersuchungen)

Schlossklinik Lohra

points de SAN. Il doit faire pour tous les jets de compétences et d'attributs des *réussites spéciales* car son cerveau est toujours traversé par un faible courant électrique.

Dans certains cas, l'implant contient une petite charge explosive qui peut tuer son porteur.

ODIN

(source : *The Professionals* de Fred Behrendt (Les professionnels)

L'implant neurologique interactif à distribution optique, nommé ODIN, est un dispositif optique cybernétique conçu pour remplacer un œil sur son porteur. ODIN ressemble à un globe oculaire sans éclat fait d'un métal noir. La seule touche de couleur provient d'une grille qui s'éclaire par impulsions dans des couleurs violentes et intégrée à l'arrière sous une substance semblable à de la gelée. En regardant de plus près, on constate qu'il ne s'agit pas d'un motif dû au hasard et avec des connaissances en *Informatique* ou en *Électronique*, on reconnaît un circuit intégré à une sorte de tissu vivant. Ce constat entraîne une perte d'1/1D2 points de SAN.

Une fois ODIN placé dans une cavité oculaire vide, son ADN de synthèse commence à relier le motif au nerf optique. Les liaisons poussent comme des cellules normales et s'associent au tissu nerveux. ODIN sert à obtenir des informations et à les traiter, et permet de commander des appareils tels que les ordinateurs grâce à des instructions mentales. Il donne à son porteur et utilisateur un bonus de 25 pourcent aux compétences de perception telles qu'*Écouter* ou *Déceler*. Si un appareil électronique est équipé d'un capteur infrarouge, le porteur d'ODIN peut l'utiliser rien qu'avec sa pensée. L'ordinateur intégré à ODIN analyse toutes les données recueillies par les sens et requiert de son porteur les modifications souhaitées. Les informations enregistrées sont transférées sous forme d'ondes dans une mémoire Bubble de 3 Go ou dans un important espace de stockage comme un Notebook.

Le porteur d'ODIN peut examiner et traiter les photographies de personne qu'il prend jusqu'au niveau de leur ADN. Cependant, on peut s'attendre à des complications. Ainsi, l'ADN germe peut commencer à répliquer les ondes enregistrées au lieu des informations génétiques du porteur, ce qui conduit peu à peu à ce que l'ADN de celui-ci ressemble de plus en plus à des ondes.

Other Beacons

(source : *Fractal Gods* de Steve Hatherley (dieux fractals)

Portrait au fusain du mari d'une artiste, porté disparu.



Other Beacons est un programme qui permet l'accès de créatures d'une autre dimension à la nôtre, un équivalent numérique au sortilège *Création de Portail*. La version d'origine du programme nécessitait 10 Mo de libre sur un disque dur, et la plus récente requiert 700 Mo. Toutes les versions ont été diffusées dans les magazines spécialisés en informatique sur des CD d'accompagnement. Il y aurait également des versions téléchargeables sur les bourses d'échange sur Internet, dissimulées sous d'autres noms, et qui s'installent automatiquement dès qu'elles sont présentes sur l'ordinateur. Des versions particulièrement insidieuses se cachent derrière les programmes de composition automatique, que l'utilisateur ne remarque pas. L'ordinateur se connecte de lui-même sur Internet lorsqu'il fonctionne et télécharge les données qu'il exécute ensuite aussitôt. Seul un pare-feu efficace peut offrir une protection relative dans certaines circonstances.

Puisque le programme, comme décrit ci-après, doit s'exécuter pendant quelques instants et que de nombreux utilisateurs le considéreront comme un virus et tenteront de l'interrompre, la toute nouvelle version procède de façon ingénieuse : elle se dissimule derrière un écran de veille. Sur le CD d'accompagnement d'un magazine permettant de télécharger des écrans de veille sur une page Internet se cache *Other Beacons*. Alors que l'utilisateur de l'ordinateur pense que ce qu'il voit à l'écran fait partie de l'économiseur d'écran, le programme déploie en réalité son action malveillante.

Si l'investigateur regarde le code d'*Other Beacons* et qu'il dispose de la compétence *Utilisation informatique*, il constatera qu'il s'agit en fait de deux programmes : le premier est un générateur fractal et l'autre est un sac de nœud presque inextricable de boucles logiques et d'appels de fonctions redondants. Toute tentative de réorganisation du code entraîne le dysfonctionnement du programme.

Une fois démarré, il suffit de quelques instants pour que quelque chose de visible se produise. Si l'écran est éteint avant la sortie de la balise, la création du portail échoue et celui qui ose rallumer ne voit qu'un écran vide, l'ordinateur est hors d'usage.

Le portail commence à se dessiner sur l'écran. Au centre, une fractale apparaît sur fond noir, une équation mathématique à qui sera conférée une forme grâce à la puissance de calcul de l'ordinateur. Celui qui s'y connaît un peu en fractale verra qu'il manque à cette image la symétrie et l'esthétique de représentations comparables. Cela provient bien entendu du fait que les mathématiques sur lesquelles se base le programme s'appuient sur le Mythe. Quelques minutes passent. Des points lumineux isolés apparaissent à l'écran ; celui qui possède *Détection camouflage* remarque qu'ils jaillissent de la fractale au centre mais qu'ils n'y retournent pas. Au bout d'une seconde, une sphère argentée miroitant sorte de la fractale au centre de l'écran, désignée comme *beacon* ou balise, et qui donne son nom au programme. Elle s'ouvre brusquement et un unique tentacule rouge flamboyant en sort pour explorer les environs. Par la suite, la balise éclôt et emplit de plus en plus l'écran :

• Au bout de deux secondes, la créature a réussi à sortir trois de ses membres frétillants hors de la sphère.
• Au bout de dix secondes, les tentacules sont retournés dans la sphère et ont laissé une gélatine ou de la bave épaisse qui semble désagréger lentement la sphère.
• Au bout de vingt secondes, sept ou huit tentacules sont passés à travers le portail et fouettent leur environnement avec moins de vigueur. À ce moment, il ne reste de la sphère que quelques lambeaux, rongés peu à peu par la bave.
• Au bout de trente secondes, le nombre de tentacules s'est à nouveau multiplié et la gélatine se réduit de plus en plus.
• Au bout d'une minute, la balise est devenue adulte. Elle ressemble à un tas désordonné de tentacules recherchant frénétiquement une issue hors de l'écran. Bientôt, elle s'agace réellement et se jette depuis l'intérieur contre l'écran qui effectivement se cabosse. Elle parvient finalement à sortir et attaque l'humain le plus proche (1/1D6 de SAN à la vue de la créature) en flottant dans l'air et en traversant sans effort les obstacles, comme s'ils n'étaient pas là.

La balise attaque avec 1D6 tentacules. En cas d'attaque réussie, l'un des tentacules pénètre la victime, ce qui ne cause pas de douleur. Elle rentre ensuite dans la victime qui doit à ce moment faire un jet de POU contre son adversaire. Si le jet réussit, la balise est détruite. Dans le cas contraire, la victime souffre de migraines épouvantables lorsqu'elle se déplace dans une direction ne menant pas au programmeur d'*Other Beacons*. La victime peut tenter une fois par jour un jet de POUx1 pour s'opposer à la pression qui le fait voyager dans cette direction mais la douleur est de plus en plus insupportable lorsqu'il tente de se déplacer dans une autre direction. Aucun médicament n'agit contre la douleur que lui provoque la balise.

La probabilité que l'ordinateur subisse des dégâts réparables lors de la sortie de la balise est de 20 % ; sinon, il pourra produire de nouvelles créatures fractales ou être utilisé pour la génération d'une autre balise.

Drogue plutonnienne (Liao)

(source : *Les Portes du délire* de Gary Sumpter (titre original : *Gates of Delirium*)

Cette drogue est un mélange de diverses substances organiques dont certaines sont encore mystérieuses pour la science occidentale. La drogue permet en quelque sorte à leurs consommateurs de traverser le

La masse tentaculaire

FOR	18
CON	16
TAI	19
INT	7
POU	10
DEX	16

Déplacement : 10
Points de vie : 18
Impact : +1D6

Armes
• Onglon* 65 %
Dégâts 1D8+bd
** deux attaques par round*

Armure : aucune, mais ne peut être blessée que par la magie.

• **Sortilèges :** aucun.

• **Pertes de SAN :** 1/1D8 de SAN à la vue de la masse tentaculaire.

voile spatio-temporel et de voir à leur guise chaque site à n'importe quelle époque. Celui qui subit les effets de la drogue ne contrôle pas tout à fait ses déplacements dans le continuum mais en s'entraînant un peu, il est possible d'exercer une certaine influence sur son but. La réaction à la drogue est différente selon les personnes. Certains ressentent le voyage comme une chaîne de réincarnations qui s'étend au cours du temps, d'autres font l'expérience d'un voyage cyclique éthéré à travers des dimensions lointaines qu'aucun œil humain n'a jamais regardé. Dans tous les cas, une telle expérience n'est pas une sinécure : de nombreux dangers guettent ceux qui voyagent au-delà des frontières de la réalité, et notamment les *Chiens de Tindalos*.

Si un personnage subit l'effet de Liao, le Gardien peut être sûr que ses accomplissements ne seront pas interrompus… Car celui qui prend Liao ne peut pas sortir seul de l'état mental que la drogue induit. Il faut soit attendre que l'effet prenne fin de lui-même soit être réveillé par quelqu'un d'autre. En proie à l'ivresse de Liao, il est encore possible de parler et de relater ainsi les horreurs rencontrées. La puissance de la drogue influe sur la durée de l'état de griserie mais également sur l'étendue du voyage dans le temps et l'espace. Le dosage habituel dure environ 30 minutes et permet très rarement au consommateur de prendre contact avec des créatures telles que *Daoloth*. Une dose plus importante peut conduire à l'aube du monde ou même plus loin encore, là où les redoutés *Chiens de Tindalos* voire des êtres pires encore sont à l'affût.

Machine spatio-temporelle

(source : *La Malédiction de Chaugnar Faugn* de William A. Barton (titre original : *The Curse of Chaugnar Faugn)*

Inspiré des travaux de Nikola Tesla, le créateur de cet appareil développa une méthode qui inverse l'entropie d'un objet grâce à une utilisation astucieuse de la quatrième dimension. À première vue, il s'agit d'une structure immense faite d'électrodes, de pôles de générateur, de bobines tesla et bien d'autres appareillages s'élevant à quelque sept mètres de hauteur. Cet assemblage intimidant d'appareils sert en grande partie à générer de l'énergie pour les batteries de la machine spatio-temporelle. L'appareil en lui-même ne fait qu'à peine un mètre de haut, pèse entre 155 et 169 kg (TAI 29) et peut être utilisé sans les appareils périphériques. L'apparence de la machine est soumise à changements. Elle comprend des sphères et autres segments sphériques d'un métal bleuâtre, entourés d'un grand nombre de sphères et quarts de sphères plus petits. Autour des grandes sphères se trouvent des demi-lunes métalliques en forme de faucille disposées à un angle très inhabituel.

Si la machine est mise en service, les disques en forme de croissant et les petites sphères se mettent à tourner rapidement alors que les grandes sphères tournent lentement. Ensuite, les deux groupes de composants échangent leur vitesse puis ils tournent vite tous les deux. Toutes les sphères s'arrêtent de nouveau et seules les faucilles tournent, puis c'est l'inverse qui se produit mais les sphères tournent à différentes vitesses. Lorsque toutes les sphères et demi-lunes sont en phase à une vitesse inconcevable, une faille impossible apparaît : un triangle oblong, semblant simultanément rectangle, concave et convexe. Ce cauchemar non euclidien qui n'est rien d'autre que la visualisation de la quatrième dimension coûte à l'observateur 0/1D4 points de SAN.

Une fois que ce portail s'est ouvert, une lumière vive de couleur verte émane de son centre et touche une cible qui disparaît.

La machine doit donc inverser l'entropie des choses. Personne ne sait si cela signifie pour la cible concernée qu'elle voyage vers le passé jusqu'à une époque où rien n'existait et qu'elle devient alors inexistante, ou si elle apparaît simplement sur un tel point. La machine est imprévisible et ne possède ni affichage ni élément de commande. Si quelqu'un d'autre que son créateur (ou peut-être quelqu'un que celui-ci a formé) tente de l'utiliser, un *jet de chance* est incontournable. En cas de réussite, l'éclair de lumière jaillit dans une direction choisie ; sinon, il touche la machine ainsi que tous ceux qui se situent dans un rayon de trois mètres (comme les personnages par exemple).

Cuve de transformation pour Proto-Shoggoths

(source : *Asile d'Aliénés et autres contes* de Randy McCall (titre original : *The Asylum & Other Tales*)

Cet appareil répugnant transforme les tissus cellulaires humains en substance de Proto-Shoggoth. C'est une cuve au-dessus de laquelle est suspendu un réflecteur parabolique et qui est entourée de batteries d'appareillages électriques, de condensateurs et de réservoir de liquides.

Après administration d'une série de substances dont certaines seront décrites dans ce chapitre, la victime est attachée dans la cuve et soumise à des décharges électriques depuis le réflecteur parabolique. Simultanément, divers acides et solvants sont amenés dans la cuve à intervalles déterminés. La masse doit ensuite être laissée quelques heures pour que les cellules aient le temps de se décomposer. Finalement, l'ensemble est transféré dans un réservoir de collecte pour Proto-Shoggoth.

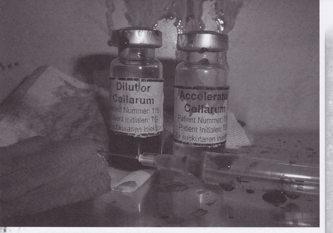


Photo constat à la clinique du château de Lohra, service de santé publique, Göttingen, 2004.

Tyuk

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Dans certains lieux d'Asie, il est encore possible de se procurer cette poudre verdâtre, vrai trésor pour les tortionnaires. Avec un jet en *Histoire naturelle* ou *Biologie*, on peut constater qu'elle provient d'une plante à fleurs chinoise dont le nom si on le traduit signifie « fleur bleue du chemin infini ». Cette substance est un puissant hallucinogène.

Si cette drogue est ingérée mélangée avec de l'eau, la victime reste consciente et douée de toute sa raison mais sa sensibilité et sa perception des sens peut être multipliée jusqu'à dix en fonction du ratio de mélange. Dans ces circonstances, la douleur peut briser même une volonté de fer. Un dosage simple dure une heure, un dosage double deux heures, et un dosage triple entraîne la mort de la victime au cours de la troisième heure.

Accélérateur de cellules

(source : *Asile d'Aliénés et autres contes* de Randy McCall (titre original : *The Asylum & Other Tales*)

Si ce liquide pénètre dans la circulation sanguine, elle peut contribuer à la guérison de quelqu'un qui se trouve en cours de transformation vers l'état de Proto-Shoggoth. La fabrication de l'accélérateur de cellule n'est pas très difficile, des connaissances en *Chimie* et *Pharmacie* suffisent. Les ingrédients peuvent se trouver dans n'importe quel laboratoire bien achalandé et le portefeuille du chimiste ne trouvera rien à redire à l'ouverture des armoires car une dose simple est estimée à environ 10 dollars américains (des années 1920). La fabrication d'un lot complet comprenant autant de doses que le chimiste peut ou veut fabriquer dure six heures.

Une dose de ce cocktail soigne le corps à une vitesse étonnante. 1D10 points de vie en 1D4x10 minutes. Pour les personnages qui ont vu en face le danger mortel que représentent les goules ou autres atrocités, c'est une vraie bénédiction, quoique potentiellement mortelle. En effet, à chaque ingestion de la substance, seul un jet d'Endurance permet d'empêcher que les cellules du personnage ne mutent et que des métastases commencent à se former. Si ce jet échoue, le corps est certes soigné mais peu de temps après apparaissent des ulcères malins semblables à un cancer et les jours qui suivent sont les derniers de l'investigateur, tous les développements ultérieurs étant inguérissables. Au bout d'une demi-heure, il souffre de douleurs musculaires et articulatoires, comparables aux symptômes d'une grippe. Au bout de quelques heures, des tumeurs apparaissent sur la peau et dans les 24 heures, la victime est clouée au lit. Après 2D6 jours, son corps est une épave purulente et il décède après 1D3 jours de souffrances atroces. La vue de ce dernier stade et des pustules qui l'accompagnent coûte 0/1D8 points de SAN.

Destructeur de cellules

(source : *Asile d'Aliénés et autres contes* de Randy McCall (titre original : *The Asylum & Other Tales*)

Ce liquide a été développé dans des laboratoires chimiques pour la destruction des

groupes cellulaires et peut être avalé, vaporisé ou appliqué simplement en surface. Il est très difficile à fabriquer; à cette fin, une réussite pour les jets *Chimie*, *Mythe de Cthulhu*, *Pharmacie* et *Réparations électriques* est nécessaire.

En cas d'ingestion, ce cocktail chimique compte parmi les poisons de VIR 14. Indépendamment de l'application, le principe actif inflige 1D6 points de dégât sur le plan cellulaire; des parties du corps se désagrègent et tombent. Pour chaque point de vie perdu, une malheureuse victime humaine perd également 1 APP. Si un personnage perd plus de la moitié de ses points de vie, il perd beaucoup de ses tissus, comme si l'un de ses membres avait brûlé ou avait fondu jusqu'à l'os. Les Shoggoths sont sensibles à cette putréfaction et les Proto-Shoggoths encore plus: ils perdent 3D6 points de vie et partent en déliquescence. La vue de l'effet du destructeur de cellules entraîne la perte de 1D4 points de SAN.

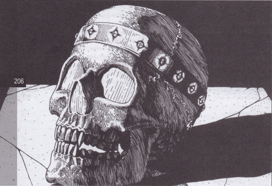
Humains d'Hyperborée

Appareil à poussière

(source: *Le Bois sombre* de Fred Behrendt (titre original: *The Dark Wood*)

Cet appareil est véritablement terrifiant car son boîtier est un crâne humain. Tous les trous et orifices sont bouchés par une mousse poreuse faite d'un métal semblable à du bronze. Le même matériau a été également utilisé pour fixer la mâchoire inférieure et pour entourer le haut du crâne d'une sorte de couronne. Dans cette couronne sont enchâssés des joyaux, huit verts et huit rouges, si purs qu'ils en sont translucides. À l'arrière du crâne se trouvent deux plaques métalliques qui peuvent se rabattre sur les côtés grâce à des charnières et qui dissimulent deux raccords électriques de forme singulière. Comme on peut facilement le déduire, l'un des raccords est identifié comme le pôle plus par le symbole ci-dessus et l'autre comme le pôle moins.

Illustration d'un magazine à sensation.



Pour faire fonctionner cette machine, un courant continu de 35 à 40 V est nécessaire, ce qui correspond à six ou sept batteries de voiture branchées en série. Ces batteries sont vidées en cinq petites minutes et restent si chaudes qu'il est impossible de les toucher pendant encore 15 à 20 minutes. Une fois en marche, l'appareil commence à trembler et à frémir si vite qu'il en devient flou. Après environ cinq secondes, la partie supérieure du crâne s'ouvre au niveau des soudures. Apparaissent alors des anses métalliques qui se déplacent dans les airs en décrivant des arabesques étranges. Des arcs d'énergie bleue se déchargent entre les anses alors que le crâne passe en mode standard. Ce spectacle inhabituel coûte 0/1 point de SAN.

En mode standard, le crâne projette une fenêtre vers la dimension des Deshes. (Vous trouverez de plus amples informations sur les Deshes dans le *Malleus Monstrorum*). Une telle fenêtre ne peut certes pas s'ouvrir mais il est facile pour les deux côtés de voir à travers. De l'autre côté de la fenêtre, les Deshes Inférieurs se rassemblent et tentent d'entrer dans notre monde, vision qui entraîne une perte d'1/1D4 points de SAN. Si les huit joyaux verts sont actionnés, une faille entre les mondes s'ouvre et tous les Deshes dans un rayon de 16 mètres sont aspirés dans leur dimension d'origine. Si tous les joyaux rouges sont actionnés, les personnages sont brusquement confrontés à un grand nombre de problèmes: tous les humains qui se trouvent au même moment dans un rayon de 7 mètres autour du crâne deviennent des portails potentiels à travers lesquels les Deshes peuvent entrer dans notre monde. Chacun d'eux doit faire un jet de Volonté avec un malus de 20 % pour empêcher l'apparition des Deshes via leur système nerveux. En cas d'échec, mais si le résultat est inférieur à 90, 2D4 Deshes Inférieurs apparaissent par la personne concernée et elle perd pour chaque groupe de trois (arrondi à l'inférieur) 1 INT. En cas d'échec et avec un résultat supérieur à 90, la victime meurt car un Desh Supérieur sort par un trou en forme d'étoile à six branches percé dans son crâne.

Mi-Go

Aphrodisiaque

(source: *A Resection of Time* de Sam Johnson (Ablation du temps)

Pour se multiplier, les Mi-Go s'adonnent à des rites impies grâce auxquels ils invoquent Shub-Niggurath dans ce plan. Cependant, ils s'enduisent au préalable de cette préparation chimique qui ressemble au sirop

d'érable, tant au niveau de l'apparence que de la texture. L'aphrodisiaque étend la conscience des Mi-Go et stimule leur organe de reproduction pour atteindre un état extatique.
Les personnages qui entrent en contact avec cette substance le regretteront certainement : si elle est ingérée, elle agit comme un poison de VIR 8 et provoque des vomissements. Celui qui touche la substance extraterrestre doit réussir un jet de CON sur la Table de Résistance contre cette VIR ; sinon des champignons duveteux et violets qui apparaissent dans les quinze secondes qui suivent. Ces vicissitudes prurigineuses et contagieuses se répandent aussi vite que le Gardien le souhaite mais ne sont pas mortelles. Ces irruptions peuvent être soignées par une combinaison de traitement *médical*, d'exposition au soleil et d'un bon baume qui combat les champignons.

Idée de scénario

Il est bien connu que les années 1920, tout du moins dans certaines villes telles que Berlin par exemple, les pratiques sexuelles étaient très libertines. Cependant, les enquêteurs se voient confrontés à dans cette même ville à des cas de morts inhabituels. Ainsi, au cours d'une descente de police chez un chef de gang, ils découvrirent dans une cave les restes d'une orgie sexuelle, *restes* étant employé au sens littéral car tous les participants gisaient là disloqués, couverts de champignons violets et le visage dénaturé. Cette scène n'est pas isolée ; apparemment, dans les sous-sols de la scène érotique de Berlin circule un aphrodisiaque particulier du nom d'« Ange bleu », vendu par les dealers pour le compte d'un empoisonneur anonyme. En effet, cette drogue fait croître dans des proportions extrêmes le désir et les performances sexuelles de ceux qui la prennent, allant jusqu'à la bestialité. Mais au paroxysme de son effet, les consommateurs perçoivent des visions si réelles de Shub-Niggurath avec leurs sens surexcités que le choc les tue. Le but de l'empoisonneur est de créer le mélange parfait qui assurera des orgies simultanées dans toute la ville, permettant grâce aux visions sexuelles des participants d'invoquer Shub-Niggurath. Comment les personnages pourront-ils empêcher ce plan de se réaliser ? Ce qui est sûr, c'est que cette mission est une course contre la montre.

Fusil électrique

(source : *La Musique des sphères* de Kevin A. Ross (titre original : *Music of the Spheres)*

Le fusil électrique des Mi-Go semble suivre des considérations esthétiques extraterrestres car il n'y en a pas deux identiques. Ces fusils sont néanmoins tous argentés et ont plus de ressemblance avec un morceau illuvial de bois flotté vermoulu qu'avec une arme à feu. Ils font entre 45 et 60 centimètres de long et on peut voir des fils apposés à l'extérieur.
Tout comme les Choses Très Anciennes et la Grand Race de Yith, les Mi-Go sont manifestement fascinés par la possibilité d'utiliser de l'énergie électrique pure comme arme. Le fusil tire un éclair d'énergie électrique avec précision jusqu'à 50 mètres. Si la cible est touchée, sa CON est comparée aux 2D8 points de dégâts de l'arme. Si la CON est supérieure ou égale aux dégâts, la cible se retrouve paralysée : le déplacement et les compétences sont réduits momentanément de moitié pendant 2D3 rounds. Si la CON est inférieure aux dégâts, la même chose se produit mais la victime perd en plus autant de points de vie que le résultat des dégâts.
Un personnage qui utilise pour la première fois une telle arme doit tout d'abord réussir deux jets de *Réparations électriques* pour appréhender son fonctionnement. Les humains ont une chance correspondant à INTx1 ou DEXx1 pour les armes électriques, en prenant la caractéristique la plus élevée. Une arme trouvée contient encore 3D10 charges.

Rayon de froid

(source : *Confrérie de la bête* de Keith Herber (titre original : *Brotherhood of the Beast*)

Il s'agit d'une petite arme de la taille d'un pistolet, constituée d'un métal gris et d'un amas singulier de bulles de métal et de mandrins en verre sur l'extérieur.
Cette arme tire du gaz sous pression refroidi jusqu'à son point de congélation depuis un cylindre creux, dans lequel se trouve un champ d'induction magnétique. Le rayon de froid est ainsi à demi corporel, visible et relativement lent, il est donc possible de l'*esquiver*. Sa portée est de 20 mètres et il entraîne 2D8 points de dégâts. Plus loin, les dégâts sont considérablement réduits. La probabilité de réussir à utiliser le rayon de froid est de 10 %.

Magnétiseur

(source : *Tempus fugit !* de Thomas Finn)

L'appareil se rapproche par sa taille et par son poids d'un ballon de football rempli de sable, mais est constitué d'un métal noir avec une surface recouverte d'excroissances verruqueuses. Sur un côté est encastrée une sorte d'écran parabolique avec lequel l'artéfact peut être aligné (le Gardien à qui cet objet fait penser à *Star Wars* n'est pas complètement à côté de la plaque…)
L'appareil modifie les effets de la pesanteur dans une zone localisée limitée, dont la portée peut aller de 5 m à 1 km. On ne peut que supposer que les Mi-Go s'en sont servis dans l'espace pour générer artificiellement des forces gravitationnelles.
L'appareil peut également être utilisé pour emprisonner des êtres d'énergie tels que les vampires de feu ou pour comprimer de

façon synthétique les couleurs de l'univers (dans les deux cas, un jet réussi est nécessaire avec une probabilité de 65 %). Autrement, le magnétiseur ne fait pas de dégâts. Il ne peut être utilisé qu'en obtenant une réussite spéciale sur un jet d'Intution. Une fois ce jet réussi, l'appareil peut être utilisé par la suite sans restriction. Cependant, un magnétiseur complètement chargé ne comprend que 20 charges, et donc moins s'il a déjà été utilisé. Le Gardien peut jeter 2D10 si les personnages trouvent un magnétiseur pour déterminer le nombre de charges encore disponibles. Les investigateurs n'ont aucune possibilité de savoir combien il reste de charge, si l'appareil est chargé ou s'il peut être utilisé de façon permanente. Le Gardien les surprendra au moment où il leur indiquera que le magnétiseur ne fonctionne plus.

Désintégrateur de synapses

(source : *Le rejeton d'Azathoth* de Keith Herber (titre original : *Spawn of Azathoth*)

Cette substance chimique est utilisée par les Mi-Go lorsqu'ils veulent brouiller les cartes. Ce solvant est vaporisé depuis un canon sous pression mais il en existe certainement des versions miniatures pour une utilisation plus ciblée.

En cas de contact avec une créature terrestre, le solvant provoque des dégâts effroyables sur le système nerveux central. L'agressivité des animaux sauvages est décuplée et la réaction des animaux de compagnie est laissée à la discrétion du gardien. Un humain perd 3/1D20 points de SAN et 2D6 points d'INT à chaque utilisation de l'arme. Le canon vaporisateur pèse 125 kilogrammes, peut répandre un brouillard fin semblable à de la rosée sur une zone pouvant aller jusqu'à 200 mètres et contient assez de substance pour trois utilisations.

Piquets de répulsion

(source : *Lune de Sang* de Michael LaBossiere (titre original : *Blood Moon*)

Lors de leurs voyages à travers l'univers, les Mi-Go ont rencontré des formes de vie des plus diverses. Ils pouvaient éviter ou vaincre la plupart des êtres étrangers, mais certains d'entre eux étaient aussi puissants qu'eux. Les Fungis de Yuggoth développèrent donc des dispositifs grâce auxquels ces créatures supérieures à eux pouvaient être maintenues éloignées jusqu'à ce qu'elles ne représentent plus aucun danger.

Le champ répulsif des Mi-Go est projeté par des piquets pentagonaux, constitués d'une substance semblable au plastique. Ces piquets sont extrêmement stables et résistent aux explosions les plus puissantes. Lorsqu'ils sont plantés en suivant un plan pentagonal, ils génèrent ensemble un champ de force capable de repousser même un Grand Ancien. La seule faiblesse connue de ce dispositif est qu'il est sensible aux forces extérieures qui agissent sur lui de façon ciblée ou involontaire, ce qui peut réduire son potentiel ou même le détruire.

Pistolet tourbillon

(source : *Le rejeton d'Azathoth* de Keith Herber (titre original : *Spawn of Azathoth*)

Cette arme argentée est de la taille d'une lampe de poche. Sa dangereuse extrémité ressemble beaucoup aux sinuosités présentes à l'intérieur de la coquille d'un escargot de mer.

Le pistolet tourbillon tire un rayon visible d'un type d'énergie inconnu qui détruit toutes les matières avec qui il entre en contact, correspondant à 2D6 points de dégâts. Sa portée équivaut à la distance de visibilité ; en d'autres termes, dans les mains d'un tireur d'élite Mi-Go, cette arme est extrêmement dangereuse. En général, un pistolet contient 37 charges mais l'état actuel de la technique humaine ne permet pas de produire de nouvelles charges de cette énergie particulière.

Ce n'est pas une obligation, mais on peut partir du principe qu'un personnage humain ne comprend le fonctionnement de l'arme qu'après deux jets réussis de *Réparations électriques* avec une probabilité d'INTx1 ou de DEXx1 de pouvoir utiliser l'arme, en prenant la caractéristique la plus élevée.

Blueprint d'origine inconnue, bureau des brevets, Berlin.

Nub'lenk'hi

Lanceur d'éclair

(source : *Siegfriedslust* de Steffen Schütte et Wolfgang Schiemichen (le désir de Siegfried)

Il s'agit d'une sorte de pistolet irradiant des Nub'lenk'hi très évolués sur le plan technologique (ces créatures sont décrites plus en détail dans le *Malleus Monstrorum*).
Le lanceur d'éclair ressemble à deux pommes de pin lamellaires reliées ensemble par leur tige que l'on déclenche en appuyant sur le centre circulaire. Le rayon blanc bleuâtre sort de la pointe écailleuse avec un bruit chantant. Cependant, il est impossible de détecter aussitôt l'orifice de l'arme. Il faut donc posséder des connaissances en *Réparations électriques* si l'on ne veut pas diriger l'arme involontairement contre soi. La compétence *Réparations électriques* est également nécessaire pour trouver le mécanisme de commande et pouvoir le déclencher. La probabilité de toucher sa cible est ensuite de 30 %. Une telle arme peut contenir jusqu'à 20 charges (2D10 si le Gardien veut jeter les dés) et l'éclair provoque 4D6 points de dégâts.

Projecteur sonique

(source : *Siegfriedslust* de Steffen Schütte et Wolfgang Schiemichen (le désir de Siegfried)

Avec leurs projecteurs soniques, les Nub'lenk'hi ont jadis asservi les Cthoniens. Ces appareils sidérants semblables à de vieux cors sont de plus en mesure de créer de violentes ondes qui brisent le verre et entraînent en général de fortes vibrations. Le projecteur sonique s'active tout simplement en soufflant dedans. Seuls les Nub'lenk'hi peuvent en maîtriser les effets. Si un humain souffle dans l'artéfact, les effets sont désordonnés et chaotiques et entraînent uniquement une onde sonore extrêmement puissante qui provoque 5D6 points de dégât dans les 10 m du cône, les dégâts se réduisant d'1D6 pour chaque dizaine de mètres de plus. Celui qui se trouve à côté du projecteur ou derrière ne subit aucun dégât, le bruit est seulement assourdissant.

Générateur de bouclier

(source : *Siegfriedslust* de Steffen Schütte et Wolfgang Schiemichen (le désir de Siegfried)

Idée de scénario

Une vague connaissance faisant partie de la noblesse ayant pignon sur rue invite les investigateurs pour le week-end dans son pavillon de chasse situé dans la Forêt Noire ; qui pourrait refuser ? Mais déjà lors du premier dîner avec d'autres convives, on constate que le maître des lieux a manifestement sombré dans la folie. Le projet n'est pas de chasser le gibier dans les bois avoisinant, mais *eux, les invités* !

Une troupe disciplinée s'assure que tous se déshabillent puis la chasse commence dans les bois. Il n'est cependant pas question de fuir car la zone est délimitée par des barrières électriques mortelles et de profondes fosses qui ne peuvent pas être surmontées par des moyens ordinaires et qui sont de plus surveillées par des patrouilles. Dans cette arène, la chasse aux invités est ouverte, l'hôte et ses sbires chevauchent à travers toute la zone et les abattent les uns après les autres d'une manière bien spéciale. Il porte en effet une corne sur lui, un projecteur sonique des Nub'lenk'hi qu'il a appris à utiliser pour assujettir les Cthoniens vivant sous cette zone et pour les contrôler. Ainsi, les personnages ne sont pas traqués par des armes mais par des fouisseurs d'une atrocité sans nom, pour la plus grande joie et le plaisir pervers de leur hôte. S'ils survivent assez longtemps pour mesurer l'ampleur de l'implication de la corne, ils pourront peut-être l'utiliser à leur avantage et sauver leur peau.

Traversée imprévue de la forêt en pleine



Le sang du dragon bien connu dans la légende des Nibelungen dans lequel Siegfried se serait baigné et qui le rendit invincible, est en réalité un bouclier de protection des Nub'lenk'hi ressemblant à un sac à dos miniature, entourant apparemment son porteur de flammes et neutralisant toute énergie cinétique. Il est impossible d'atteindre son porteur avec des explosifs ou des balles mais celui-ci ne peut pas non plus en utiliser. L'artéfact s'active et se désactive pour la première fois avec un jet en *Réparations électriques*; une fois que l'on a trouvé comment cela fonctionne, les jets ne sont plus nécessaires. Bien que dans la légende, seul Siegfried était invincible, on peut partir du principe que les Nub'lenk'hi ont fabriqué un grand nombre de ces générateurs.

Cape d'invisibilité

(source : *Siegfriedslust* de Steffen Schütte et Wolfgang Schiemichen (le désir de Siegfried)

La cape d'invisibilité de la légende des Nibelungen est en effet un filet fait d'un métal inconnu, léger et fragile, qui s'adapte à la forme de la tête et rend immédiatement son porteur invisible lorsque celui-ci l'enfile. Il n'y a pas d'autre utilisation secrète ; si on le retire, on redevient visible. La cape ne fait pas devenir incorporel, la lumière ne fait que contourner le porteur, de sorte que celui-ci ne peut pas être vu. Même si dans la légende des Nibelungen, une seule cape est mentionnée, les Nub'lenk'hi en ont fabriqué un grand nombre.

Peuple serpent

Rayon de mort

(source : *Les Ombres de Yog-Sothoth* de John Scott Clegg (titre original : *Shadows of Yog-Sothoth)*

Le rayon de mort du Peuple Serpent se base sur des réactions électrochimiques. L'arme est un cristal bleu brillant avec une poignée bizarrement vrillée, ce qui la rend difficile à saisir correctement pour les humains. Un réservoir de verre bleu veiné de rouge profond saille de cette poignée comme une tumeur. À l'intérieur se trouve un liquide argenté ayant une grande similitude avec le mercure, mais qui n'en est pas. Sur la partie avant du cristal pointent six fines tiges argentées.
Lors de l'utilisation de l'arme, le cristal absorbe le liquide, ce qui entraîne une réaction avec un énorme gain d'énergie. L'énergie est amenée le long des tiges argentées et un éclair de lumière fragmentaire se dirige vers la cible. Les dégâts sont de 30 points, en déduisant la CON de la cible et les points d'armure. Les objets inanimés subissent 80 points de dégât supplémentaires. Un cristal peut émettre 20 éclairs d'énergie similaires avant de devoir être rempli ou remplacé. La probabilité pour les humains qui tentent d'utiliser une telle arme est de 5 %. Le rayon ne possède que 4 points de vie ; tout à loisir du Gardien de décider de ce qu'il se passerait si le liquide entrait en contact avec de la peau humaine.

Sérum de croissance

(source : *Day of the Beast* de Lucya Szachnowski et Gary O'Connell (journée de la bête)

Ce sérum est fabriqué à partir du sang d'hommes serpents non dégénérés et fait avancer la race entière d'un pas vers un évitement de leur déclin. Après son administration, il stimule la mutation des cellules humaines vers une forme ne causant pas de dommages, mais indéniablement reptilienne.
L'injection du sérum augmente la TAI et la FOR de la personne traitée d'1D6 pour chaque, mais elle tombe dans un délire fiévreux qui dure 1D6 jours. Dans cet état, le personnage doit effectuer un test de SAN (1/1D4 de SAN) et perd dans cette période 1D6 INT, 1D6 POU et 1D6 APP car son ADN et son corps deviennent semblables à ceux d'un reptile.

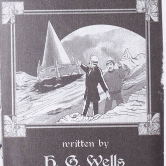
Insectes de Shaggai

Véhicule spatial des Shans

(source : *Le Jardin des délices terrestres* de Lucya Szachnowski et Gary O'Connell (titre original : *Garden of Earthly Delights*)

Le véhicule spatial des Shans décrit ici se base sur les mêmes plans de construction que le vaisseau qui s'est échoué près de Goatswood. Il est de forme conique, fait environ sept mètres de haut et est constitué d'un métal gris extraterrestre. Le mode de déplacement principal du vaisseau est la téléportation, sa force d'entraînement n'étant autre que le Sultan des Démons, Azathoth. Il est possible d'entrer dans le vaisseau par une écoutille circulaire (pour une TAI supérieure à 10, il faut se pencher). Elle conduit à un étroit passage légèrement en aval par rapport aux autres ponts du vaisseau. Tout est éclairé par une lumière verte, sans que l'on puisse en distinguer la source. Manifestement, cette lumière stimule les soleils jumeaux de Shaggai ; chez les humains, elle déclenche des nausées, voire des maladies, mais ceux qui ont un Shan qui s'est ancré en secret dans leur tête et capable de photosynthèse se sentent reposés et revigorés par cette méthode franchement déroutante.





Les Premiers Hommes dans la lune, de H. G. Wells.

Sur le plafond de ce passage, on peut voir cinq orifices de la taille d'une tête humaine, un diamètre parfait donc pour que des insectes de la taille d'un pigeon aillent et viennent à leur guise ; ils mènent aux zones d'habitation des Shans. On arrive ensuite au niveau de l'entrepôt. Des parois faites d'une substance indestructible ressemblant à du verre séparent six chambres dans lesquelles toutes sortes de créatures ont été téléportées vers l'intérieur et l'extérieur à des fins d'études. La téléportation ne fonctionne néanmoins pas sur Terre.

On parvient ensuite dans le laboratoire des Shans, où se trouvent pêle-mêle des tables, des écrans d'ordinateur et autres appareils plus difficiles à classifier. Les créatures capturées sont ici examinées ou torturées selon que le Shan se sent blasé ou non. À l'autre bout de la pièce se trouve une porte automatique qui s'ouvre sur un couloir qui s'enfonce en spirale dans les profondeurs du vaisseau. Sur ses murs sont représentées des créatures répugnantes en relief (0/1D3 de SAN à cette vue). Au bout de ce couloir, on tombe sur une pièce d'environ 3 mètres de haut, dans laquelle sont installés deux emplacements semblables à des perchoirs. À côté de chaque perchoir se trouve une grande porte ronde et on pourrait avoir la bonne *idée* de déduire qu'il s'agit d'une sorte d'église ou de temple. La porte d'en face mène (si on a une *idée* de la manière dont elle s'ouvre) à la chambre d'entraînement du vaisseau et ainsi à un fragment du dieu des Shans, Azathoth, sous sa forme nommée Xada-Hgla (5/1D100 de SAN à sa vue).

Profonds

Pyramides éclairantes

(source : *Les Sirènes de Fantari* de Gregory W. Detwiler (titre original : *Songs of Fantari)*

Ces petites pyramides tirent leur énergie d'une source inconnue (mais probablement électromagnétique) et génèrent une faible lueur bleue qui suffit aux Profonds pour y voir. Les pyramides ont un côté de douze centimètres et une petite cavité permettant d'allumer et d'éteindre la lumière de la pointe d'un ergot (ou de celle d'un crayon à papier si nécessaire).

Poudre Berserk

(source : *Freak Show* von Kevin Ross und Todd Woods (spectacle d'aberration)

Fait sombrer humains et Profonds dans une frénésie assassine. Des hybrides humains mêlés avec des Profonds pourraient mélanger cette substance aux aliments des personnages pour créer une diversion ou pourraient eux-mêmes l'ingérer pour en finir plus vite avec des personnages agressifs.

Une dose correspond à peu près à un gramme de poudre. Chaque dose possède une VIR variable d'1D6. Cette substance sent un peu la luzerne, même mélangée à la nourriture. Un test de CON peut permettre de le remarquer et plus la dose est importante plus l'odeur est facile à reconnaître. Les Profonds obtiennent cette poudre brune d'une espèce particulière d'oursins.

Si la victime peut résister avec sa CON à la VIR accumulée de la dose administrée, il se sent uniquement hyperactif et fébrile. En cas d'échec du jet de sauvegarde, il est assoiffé de sang et tente de tuer aveuglément toutes les créatures présentes par hasard ou

Photographie tirée du procès-verbal des autorités concernant la rafle d'Insmouth.



L'effet de la poudre commence 1D6+CON minutes après la prise. L'état dure 1D10 minutes par dose administrée. La respiration se fait plus profonde et plus rapide, la peau rougit, les yeux saillent de leurs orbites et le visage se déforme en un masque de malveillance ; les symptômes de cette drogue ne trompent pas. Des idées paranoïaques incroyables traversent l'esprit et quelques effets secondaires accompagnent le tout :
Celui qui se trouve sous l'effet de la poudre peut éviter d'attaquer un ami ou un proche avec un jet de POUx1 ; en cas de réussite, il se détourne et cherche une autre cible.
Tant que la poudre Berserk agit, la CON et les points de vie sont doublés. Les points de vie supplémentaires ne sont en fait que pure autosuggestion et dès que l'effet s'estompe, les points de vie fantômes disparaissent et tous les dégâts subis sont transférés sur les points de vie réels.
Si la VIR cumulative de la poudre ingérée correspond à dix fois ou plus la CON de la victime, celle-ci doit faire un jet d'Endurance. En cas d'échec, elle fait une attaque cardiaque coûtant 4D6 points de dégât et sa CON se réduit d'1D6. Si le test réussit, elle ne perd qu'1 CON.

Idée de scénario

Les personnages sont envoyés dans une petite ville sur la côte est des États-Unis, dans laquelle se produisent un nombre inhabituel de crises de folie meurtrière parmi la population. Plusieurs personnes sont devenues incontrôlables en l'espace de quelques jours et ont tué ou gravement blessé dans leur fureur avant de pouvoir être mises hors d'état de nuire, souvent par une violence extrême (mort). Ces fous furieux semblent posséder une force incroyable, ce qui est tout à fait peu courant dans ce type de cas. Comme l'a constaté un pathologiste, un poison se trouve dans le sang du tueur. En effet, un hybride de Profond criminel est à l'œuvre, comme les investigateurs pourront le découvrir, et contamine l'eau potable avec la poudre Berserk pour que les membres de cette race humaine tant détestée se traquent entre eux, ceux-là mêmes qui le traitent, lui déformé et laid, comme le fou du village. Il veut franchir un pas de plus : quels effets pourraient bien produire cette poudre si elle était versée dans les lacs de barrage et contaminait toute une région ? Des villes entières qui verraient ses habitants s'entre-tuer… un scénario que les investigateurs doivent impérativement éviter !

Baume de soin

(source : *Les Sirènes de Fantari* de Gregory W. Detwiler (titre original : *Songs of Fantari)*

Cette mixture entraîne la guérison totale de traumatismes physiques sévères comme par exemple les morsures de requin ou les blessures par balle. Le baume est appliqué sur les plaies ou la zone du membre perdu et en 1D3 mois, celui-ci repousse conforme



à l'original. Une nouvelle blessure sur un endroit déjà traité par le baume guérit sans faire de cicatrice avec une réussite spéciale sur un jet d'Endurance.
Comme on pouvait le présumer, un mauvais mélange entraîne une croissance incontrôlée. Dans ce cas, la zone traitée (qui ne doit pas avoir été blessée auparavant) se voit affublée de tout et n'importe quoi : des têtes, des organes internes, des membres, etc.. En cas de retrait de ces excroissances indésirables, une autre pousse à la place (déterminée au hasard). La perte de Santé Mentale accompagnant ce foisonnement dépend de leur nature et est laissée à la discrétion du Gardien.

Boîte climatique

(source : *Les Sirènes de Fantari* de Gregory W. Detwiler (titre original : *Songs of Fantari)*

C'est une grande boîte métallique simple sans ouverture ou identification extérieure dont la température et la pression interne (pression d'eau ou d'air) peuvent être régulées. Aucune charnière ou pièce mobile n'est visible ; seul un joint très fin, le long duquel la boîte peut être ouverte, est identifiable de l'extérieur. L'appareil est assez gros pour qu'un humain entre dedans et il a été développé pour tester la force de résistance des passagers contre les températures et les pressions extrêmes. Son utilisation est bien sûr détournée en instrument de torture.
S'il est utilisé dans ce but pendant plusieurs jours, ses prisonniers subissent 1D3 points de dégât le premier jour, 1D3+2 le deuxième, 1D6+3 le troisième et 1D3+2 les jours suivants. Les dégâts subis peuvent être variés : des brûlures de diverses sortes ; des tympans déchirés ; des maux de tête et des nausées ; du sang qui sort du nez, de la bouche et des yeux ; des engelures, et bien d'autres encore. En cas de perte de dix points de vie ou plus,

1 CON est perdu en plus. Ces modifications extrêmes des conditions climatiques fondamentales peuvent bien sûr également entraîner la perte de points de SAN et provoquer une certaine claustrophobie ou de graves dépressions.

Sang manipulé

(source : *Les Sirènes de Fantari* de Gregory W. Detwiler (titre original : *Songs of Fantari*)



Certains Profonds peuvent remplacer le sang humain par du sang génétiquement manipulé, ce qui, au bout de quelques mois, fait ressembler de plus en plus la victime aux habitants de lieux tels qu'Innsmouth. Plus tard, elle subira une transformation totale en Profond. Cela peut être endigué par des transfusions régulières de sang humain mais le processus ne peut pas être inversé et le résultat est inéluctable.

La mutation provoque un grand stress psychique ; pendant les premières semaines, la perte de SAN est d'1/1D10+1. Finalement, la victime perd tout espoir et tombe dans la folie ou parvient à résister à la transformation et perd de moins en moins de points de Santé Mentale.

Idée de scénario

Il y a peu, l'un des investigateurs a déménagé avec sa famille dans un petit village idyllique sur la côte de la Mer Baltique, dans le land du Mecklembourg, en raison du climat agréable ou tout simplement parce que le travail l'y a conduit. Cependant, malgré ce climat sain, la santé de sa fille le préoccupe et après une visite chez le médecin quelques mois auparavant, son état a empiré de jour en jour. Des écailles se forment sur certaines parties de son corps, et elle devient agressive et irritable. Ses yeux deviennent même proéminents et menacent de sortir de leurs orbites. En bref : il se passe quelque chose d'anormal ! Et elle n'est pas la seule ; dans la petite localité, de nombreux enfants présentent les mêmes symptômes qu'elle… On découvrira par la suite que tous ces enfants sont allés chez le médecin du village au cours des derniers mois, une personne à la silhouette douteuse. En effet, celui qui déshonore la profession tente de transformer les progénitures de la localité en ce qu'il est, un hybride des Profonds, en leur transfusant du sang manipulé. Lorsque lui-même se sera complètement transformé, il fondera avec ces enfants sa nouvelle colonie, dominée par lui naturellement. Ne reste plus qu'à espérer que les investigateurs fassent avorter ce plan fourbe et réussissent à préserver les pauvres enfants de ce destin abominable.

Mapulo

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)



Un Mapulo comprend deux morceaux de bave grise frémissante et bourdonnante, chacun enveloppé dans une main. Ces organismes symbiotiques ont été certainement développés par la biotechnologie des Choses Très Anciennes, mais ils sont connus depuis très longtemps par les prêtres des Profonds, les Shoggoth-Twsha, prêtres Shoggoth. Un Mapulo sert exclusivement à contrôler un Shoggoth.

Un Profond ou un hybride avec un Mapulo peut faire un jet de POU contre un Shoggoth et en cas de réussite, peut donner des ordres mentaux à celui-ci pendant une durée allant jusqu'à une demi-heure. Après cela, le test de force mentale doit être recommencé. S'il possède au moins 10 points de POU de plus que celui du Shoggoth, la réussite est automatique. Si le Shoggoth triomphe ou qu'il reste plus de dix minutes sans surveillance, le Mapulo commence à s'insinuer dans la chair de son possesseur et entraîne alors 1D3 points de dégât par round jusqu'à ce qu'il soit découpé ou brûlé. Chaque moitié du Mapulo dispose d'un point de vie et il ne permet de contrôler qu'un Shoggoth à la fois. Si le propriétaire du Mapulo meurt, le Shoggoth correspondant attaque le meurtrier si celui-ci est détecté. Si le Shoggoth meurt, le Mapulo commence à ronger son possesseur. Les humains aussi peuvent servir de maître au Mapulo mais perdent 3/1D20 points de SAN par heure. Une fois installé, le Mapulo ne peut plus être séparé de son hôte.

Celui qui perd la raison au cours de la procédure de contrôle d'un Shoggoth, conserve son pouvoir sur lui. La créature tentera de suivre comme il le pourra les instructions

mentales insensées. L'hôte d'un Mapulo ne peut certes plus attaquer physiquement mais il reste en capacité de jeter des sorts. Un avantage supplémentaire de l'association avec un Mapulo est qu'il élimine du sang les toxines provoquant la fatigue, son possesseur n'a donc pas besoin de sommeil.

Prothèses

(source : *Les Sirènes de Fantari* de Gregory W. Detwiler (titre original : *Songs of Fantari)*

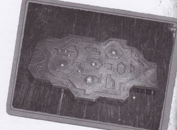
Un artisan des Profonds met des humains prisonniers à contribution comme cobayes pour les prothèses qu'il développe. Les bras et/ou les jambes sont constitués d'un métal noir malodorant d'origine inconnue. Certes, elles ne transmettent aucune sensation, mais elles augmentent la FOR de son porteur d'un point. Néanmoins, le métal entraîne une instabilité psychique et de graves dépressions. Cela se traduit par une perte quotidienne d'1/1D3 points de SAN tant que la prothèse est portée.

Grand Race de Yith

Lanceur d'éclair (modèle B)

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Variante plus destructrice du lanceur d'éclair connu, c'est artéfact de la taille d'un gros pistolet-mitrailleur est apparu pour la première fois dans une ville engloutie de la Grand Race en Australie. La construction de cet objet tubulaire est pour la plupart des observateurs plutôt troublante. Une fois que l'*idée* traverse l'esprit de l'investigateur que cette chose puisse être une arme, il aura une chance sur deux (50 % de probabilité) de le tenir à l'envers. Chaque décharge peut faire subir jusqu'à 8D6 points de dégât.
Tout comme le lanceur d'éclair du *Manuel du Gardien*, cette version possède une portée de base de 100 mètres. L'arme possède 1D20+3 charges et ne peut pas être rechargée ; elle ne résiste pas à ses propres décharges, peut-être en raison de ses importants dégâts à courte distance. Il n'est pas possible de déterminer combien de fois l'arme peut encore faire feu.
Un *lanceur d'éclair modèle B* doit être utilisé à deux mains. La probabilité est de 35 % par round de tirer et les dégâts dépendent de la distance de tir : à 50/100/200 mètres, les dégâts sont respectivement de 8D6/4D6/1D6. Une réussite critique avec l'arme n'a aucun effet particulier. Elle possède 14 points de vie.



Provisoirement en devanture d'un magasin de sortilèges sur Regent Street, à Londres.

Manipulateur temporel

(source : *Tempus fugit !* de Thomas Finn)

Cet artéfact est une tablette de bronze avec un bord irrégulier ainsi que des inclusions et des gravures déconcertantes. En outre, les montres accélèrent lorsqu'elles se trouvent à proximité. Un jet réussi de *Vigilance* laisse deviner que le motif des gravures se modifie de façon quasiment imperceptible à chaque clignement d'œil (perte de SAN 0/1).
Cet artéfact est utilisé par la Grand Race de Yith pour activer un portail leur servant pour les voyages temporels. Il n'a aucun objectif supplémentaire et les investigateurs qui se retrouvent face à ce manipulateur temporel seront interloqués.
Si l'objet est détruit de façon violente, il accélère le temps par mille pour les auteurs de la destruction. Les alentours semblent figés pendant environ dix minutes alors que seuls les personnages semblent agir normalement. Finalement, le cours du temps se rétablit à nouveau (perte de SAN 0/1D4).

Appareil fait de barres, de miroirs et de roues

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Ce dispositif singulier mesure 30 centimètres de long et de large, n'atteint pas plus que la hauteur du genou et est apparemment constitué de toutes sortes de barres, miroirs et roues, montés sur un tube central vertical. Avec cet appareil, les membres de la Grand Race pouvaient s'approprier, pendant une durée allant jusqu'à un mois, un corps dans un autre temps pour déterminer s'il s'agissait bien d'une ère dans laquelle un transfert de cinq ans valait le coup. Un tel objet a été vu pour la première fois sur Terre à Darwin, en Australie, mais on peut penser que des cultistes voulant soutenir à tout prix la Grand Race en aient d'autres en leur possession.
Le mécanisme peut être mis en marche par une *réussite spéciale en Réparations mécaniques*. Un investigateur qui commet l'énorme erreur

de regarder dans le tube central lorsque la machine est en fonctionnement tombe dans un coma profond, son esprit voyage dans le passé lointain de la Terre, et il atterrit dans le corps de l'un des membres de la Grand Race. Au cours des 1D3+1 jours suivants, l'extraterrestre se réadapte à son nouveau corps et des soubresauts incongrus ainsi que des grimaces se dessinent sur le visage du personnage. Après cette phase d'adaptation, l'extraterrestre tente de rassembler autant d'informations que possible concernant l'état du monde. Il lit des livres, des journaux, des magazines et si disponible, écoute la radio et regarde la télévision. Une fois la soif de connaissances de l'extraterrestre étanchée, il perd visiblement conscience alors qu'il détermine en fait si les examens approfondis de cette époque sont propices à un retour. Après avoir quitté cette période, l'esprit de l'investigateur revient dans son corps sans pour autant se souvenir de quoi que ce soit depuis le transfert. Pour chaque semaine entamée passée dans la ville des extraterrestres, le personnage perd 1D4 points de SAN. Puisque les souvenirs apparaissent lentement et de façon fragmentaire, la perte de points se fait au fur et à mesure et l'investigateur ne subit pas de phase d'aliénation mentale.

Machine de contrôle sur la conscience

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Cet appareil peut transformer les humains en zombies vivants. Son utilisateur porte quelque chose comme une marotte métallique, de laquelle pendent trois fils reliés à de petites électrodes triangulaires disposées sur certains endroits du crâne de la victime. Si l'utilisateur réussit un jet d'INT contre la victime, l'appareil se met en marche et il peut générer des blocages mentaux dans l'esprit de celle-ci.
Indépendamment de l'issue du test d'INT, la victime chancelle, perd le sens de l'orientation et perd 1D6 points de SAN en raison de l'attaque psychique. En cas de réussite de l'utilisateur, il peut créer des souvenirs et donner des instructions dans le subconscient de la victime et/ou l'anéantir. Si la victime résiste, l'attaque est ratée et elle ne peut être retentée que le jour suivant.
Développée à l'origine pour bloquer les souvenirs de l'esprit humain échangé avec celui d'un membre de la Grand Race, cette machine peut également intimer des ordres mentaux auxquels il est difficile de résister. Elle est très facile à mettre en marche, mais ce à quoi elle sert ne pourra être déterminé qu'en faisant des essais.

Fusée au radium

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Ce projectile a été créé à partir de matériaux extraterrestres et de plans de construction de la Grand Race, et a nécessité des milliers d'heures de travail ; une reproduction est donc peu probable. L'enveloppe extérieure de cette fusée se présente sous la forme d'une cartouche avec une surface brillante et huileuse, et de petites inclusions gravées dans un style proche de l'Art Déco. La fusée possède des gouvernails ressemblant à des ailerons de requin, dont la forme inhabituelle correspond certainement à l'esthétique extraterrestre. Sous la fusée, des tubes de trente centimètres de diamètre aspirent de l'énergie depuis une fosse à magma alimentée par des Shoggoths.
Grâce à ces tubes, la fusée peut être envoyée au-dessus d'un continent où sa masse de radium rencontrera un morceau de météorite hautement radioactif, irradiant ainsi des centaines de kilomètres carrés à un niveau mortel. Si cela se passe au bon endroit et au bon moment, il se produit une faille spatio-temporelle par laquelle des horreurs innommables peuvent se faufiler dans notre monde.

Générateur de champ protecteur

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Cet appareil comprend quelques excitateurs tubulaires encastrés dans les renfoncements des murs, plafonds ou sols et peut bloquer un passage grâce à un débit de courant fort invisible. Tout être qui entre en contact avec ce champ subit 3D10 points de dégâts. Un Gardien bienveillant peut donner de petits signaux d'avertissement comme par exemple une forte odeur d'ozone. Puisque le fonctionnement des deux rayons nécessite également du courant, la méthode la plus simple pour franchir cet obstacle est de le couper. Le champ de protection peut présenter des trouées (en particulier loin du générateur) ; il est donc possible de le traverser à l'endroit adéquat avec un jet d'Agilité avec un malus de 10 %.

Champ de stase

(source : *Bad Moon Rising* de Marcus L. Rowland)

Avec sa technologie si développée qu'elle en est inconcevable, la Grand Race a réussi à

construire un appareil qui arrête presque le processus de vieillissement de ses passagers. La grande partie centrale de cette machine commande et assure l'alimentation en énergie du champ de stase. Elle est entourée de six paires de plaques carrées de 10 centimètres d'épaisseur et de 12 mètres de côté. Pour chaque paire, une plaque est fixée au plafond et l'autre au sol. Entre elles s'étirent des champs d'énergie semblables à des colonnes oscillantes de 12 mètres de diamètre, d'un blanc bleuâtre. En regardant ces colonnes d'énergie de plus près, on n'aperçoit à l'intérieur que des silhouettes floues. Chacun de ces champs possède une console de commande située à trois mètres du sol et comprenant un minuteur et un levier d'arrêt d'urgence (à tirer avec un jet de FOR 25). Le générateur de champ est protégé par une armure de 50 points et possède 100 points de vie. Si le générateur est endommagé, des champs choisis au hasard seront désactivés. Normalement, les champs sont programmés soit pour se désactiver à un instant donné, soit en cas d'événement défini au préalable (ouverture d'une pièce spécifique, utilisation d'un sortilège d'invocation). Cette machine ralentit la structure moléculaire d'un objet pour qu'une seconde dans le champ corresponde à plusieurs milliers d'années terrestres. Les objets dont la vibration atomique est freinée se figent habituellement, ce



Couverture retirée de Weird Tales, avril 1930.

qui n'est pas le cas à l'intérieur de ce champ pour des raisons que la science humaine n'a toujours pas compris à ce jour. Les objets qui entrent dans un champ déjà activé se refroidissent jusqu'au zéro absolu, et s'ils sont retirés, ils réagissent en conséquence. Une autre propriété intéressante est que la sortie brutale du champ entraîne un retour de l'objet à sa température d'origine. Si un investigateur curieux entre par exemple dans un champ activé, il sera congelé sur place et si on le retire, il se transformera en os et flegme fumant (vision particulièrement peu ragoûtante qui coûte 1/1D6 points de SAN mais un Gardien compatissant peut considérer que le personnage constate son erreur dès qu'il met son pied dans le champ). Si l'on tire dans le champ, la balle gèle (ce qui peut être remarqué avec *Vigilance*) et explose à sa sortie, entraînant 1D6 points de dégâts sur une zone d'un mètre. Les créatures ou objets conservés dans le champ se désagrègent aussitôt en cas de désactivation incorrecte.

Appareil de communication télépathique

(source : *In Nyarlathoteps Schatten* de DiTillio, Willis, Gillan, Ross, Phinney, MacDonald, Petersen et Love (dans l'ombre de Nyarlathotep)

Boîtier métallique portable mais assez gros et massif, il permet la communication mentale entre les mammifères et la Grand Race. Les cultistes qui ont pour mission de rapporter à la Grand Race le plus d'informations possible concernant leur époque seraient très certainement ravis.
Si l'appareil est mis en marche, les pensées des membres de la Grand Race se ressentent comme une pression singulière et pénètrent celles des humains participants. Un investigateur peut alors tenter d'échapper à cette intrusion par un jet de Points de Magie. S'il réussit à expulser les pensées étrangères, il n'y a pas de conséquences. Dans le cas contraire, il ne peut pas résister à la transmission de pensées. Que le personnage subisse cela contre son gré ou qu'il ait ouvert sont esprit de lui-même, il perd un Point de Magie et un point de Santé Mentale en raison de la nature des pensées qui lui traversent la tête. À partir de ce moment, un dialogue mental est possible, et se tient dans la langue qui convient à l'investigateur. La portée de l'appareil doit être assez limitée, une dizaine de mètres environ.

Appareil de communication temporelle

(source : *Confrérie de la bête* de Keith Herber (titre original : *Brotherhood of the Beast*)

Cet appareil de communication comprend deux parties de 15 centimètres de haut chacune et permet aux humains envoyés par la Grand Race de prendre contact avec leurs maîtres par-delà le temps et l'espace. Son enveloppe extérieure est en bronze et est recouverte de gravures complexes. Les deux moitiés peuvent manifestement être assemblées, celle couronnée d'un joyau rouge inconnu représentant la pointe et l'autre la base.
Il est très compliqué de monter cet appareil et la découverte de son utilité n'est possible qu'avec les jets *Réparations mécaniques* et *Réparations électriques* réussis dans l'ordre. Une fois les deux parties assemblées, il n'y a plus qu'à avoir la bonne *idée* de mettre l'appareil en marche. Il commence ensuite à bourdonner et projette une lumière rouge tamisée dans la pièce, balise destinée à attirer l'attention d'un membre particulier de la Grand Race à travers les millénaires.
Celui-ci peut alors créer une liaison avec le joyau qui projette une représentation réelle de la créature en question. Les observateurs humains perdent 1/1D6 points de SAN. Après le choc initial, il est possible de se rendre compte que ce n'est qu'une projection. Le membre de la Grand Race peut (par télépathie également) communiquer avec tous ceux qui se trouvent dans la pièce ou bien couper la liaison de façon permanente avec le joyau pour se relier à un autre.

Générateur de champ de force portable

(source : *Asile d'Aliénés et autres contes* de Randy McCall (titre original : *The Asylum & Other Tales*)

Cet appareil a été conçu dans des conditions loin d'être optimales à partir de deux pièces aux utilités très éloignées. Avec l'équipement adéquat, un membre de la Grand Race peut fabriquer un appareil bien plus compact avec une batterie à la durée de vie bien plus longue. Sous la forme décrite, l'appareil pèse environ 30 kilogrammes et génère un champ de force parabolique qui atteint trois mètres de haut au-dessus de son axe central.
Le champ confère 10 points d'armure contre toutes les attaques qui le visent. Il s'étend à un mètre et demi du générateur et peut tenir jusqu'à deux heures. Une reproduction de l'appareil peut être tentée avec un jet réussi en *Réparations électriques* (réussite critique requise *Physique* (réussite spéciale requise) et *Mythe de Cthulhu*. Si l'un des trois jets échoue, l'original est détruit lors de la tentative et des reproductions ultérieures sont alors rendues impossibles.





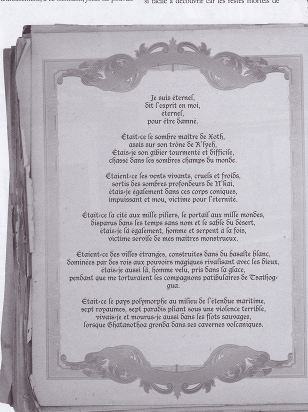
Annexes

Dans les sphères d'Azathoth (1927)

Histoire garnie d'extraits de livres du Mythe, pour l'édification et l'inspiration du Gardien, pensée dans le même temps comme un recueil de textes.

Si John Godfrey avait encore eu la possibilité de regretter sa curiosité et sa soif de recherches aussi démesurées que forcenées, il l'aurait certainement fait. Tout comme il aurait renoncé après tous ces événements à certaines entreprises, tel qu'il est propre à l'humain regardant son passé de manière critique ; il aurait ainsi évité ou modifié tel ou tel agissement. Malheureusement, à ce moment, John ne pouvait plus changer de direction. Pour dire vrai, il n'était plus capable de regarder en arrière ou de faire quoi que ce soit d'autre car il ne faisait plus partie des vivants. Mais même cela était passé inaperçu. Bien qu'il manquât naturellement aux gens, personne n'avait trouvé le moindre indice expliquant ce qui aurait pu lui arriver. Il faut avouer que cela n'était pas si facile à découvrir car les restes mortels de

Extrait de ***Azathoth et Autres Poèmes***, de Edward Derby, Boston 1919.



Je suis éternel,
dit l'esprit en moi,
éternel,
pour être damné.

Était-ce le sombre maître de Xoth,
assis sur son trône de R'lyeh,
Étais-je son gibier tourmenté et difficile,
chassé dans les sombres champs du monde.

Étaient-ce les vents vivants, cruels et froids,
sortis des sombres profondeurs de N'kai,
étais-je également dans ces corps coniques,
impuissant et mou, victime pour l'éternité.

Était-ce la cité aux mille piliers, le portail aux mille mondes,
disparus dans les temps sans nom et le sable du désert,
étais-je là également, homme et serpent à la fois,
victime servile de mes maîtres monstrueux.

Étaient-ce des villes étranges, construites dans du basalte blanc,
dominées par des rois aux pouvoirs magiques rivalisant avec les dieux,
étais-je aussi là, homme velu, pris dans la glace,
pendant que me torturaient les compagnons patibulaires de Tsathog-
gua.

Était-ce le pays polymorphe au milieu de l'étendue maritime,
sept royaumes, sept paradis pliant sous une violence terrible,
vivais-je et mourus-je aussi dans les flots sauvages,
lorsque Ghatanothoa gronda dans ses cavernes volcaniques.

Godfrey étaient éparpillés en bribes microscopiques sur plusieurs kilomètres carrés dans des flaques acides en plein milieu des ruines pulvérisées et noires de chênes centenaires et de rochers léchés par l'acide.

Puisque Godfrey n'est plus en mesure de décrire lui-même ce qui se déroula dans sa vie et ce à quoi il consacra ses derniers jours, nous le ferons à sa place. Malgré tout, le chroniqueur tenant à rester anonyme ne s'appuie pas seulement sur certains documents et narrations de quelques confidents mais doit se hasarder de temps à autre à des spéculations osées.

Concernant John Godfrey lui-même, il y a peu à dire jusqu'aux événements de septembre 1927. Ayant toujours été un peu farouche et solitaire, attiré par le passé et ses racines oubliées, il grandit dans une famille nombreuse établie depuis longtemps à New Haven dans le Connecticut. Cette petite ville endormie ne possède que le « Peabody Museum of Natural History » qui stimule l'imagination du jeune enfant devinant pour la première fois les mystères dissimulés de l'histoire humaine grâce aux témoignages de la culture indienne. Néanmoins, il dut se produire autrefois déjà quelque chose qui le fit reculer, car il se détourna des secrets de la culture préhistorique à la grande satisfaction de ses parents, et à l'étonnement de ses connaissances, pour se consacrer à l'étude profane de la littérature américaine qu'il suivit à l'université de Yale. Des détails dans les anciens dessins durent avoir un effet à l'époque pour s'insinuer de la sorte dans son esprit et éveiller de la nostalgie (qui naquit peut-être uniquement en raison de la vie si effacée et humble de John dans une situation trop stable). En effet, pour ses parents qui comptaient la moindre pièce dépensée, la chose était entendue, leur fils étudierait à New Haven, et John n'était pas du genre contrariant. Sa vie pouvait donc être décrite comme celle d'un provincial typique qui décéderait dans sa localité de naissance.

Et lorsqu'ensuite commença à éclore le monde des humains
pourtant rien qu'un clignement d'œil dans le cours du temps,
étais-je là, pourri et dissimulé sous diverses formes,
pendant que des milliers de royaumes voyaient le jour et disparaissaient.

Et je vis ainsi les sorciers, qui vinrent et viendraient,
je vis les sorciers utilisant la magie noire et la magie blanche,
je vis les sorciers qui voulaient atteindre leur dieu
et je vis les menteurs déguisés sous couvert de la science.

Car je suis ce qui était au début et sera à la fin des temps,
je suis ce qui nourrit les anciens et l'obscurité qui vint avant eux,
je suis la source de la force et de ce qui est divin en toi,
je suis la graine désirée qui fait de toi un dieu.

Mais si tu ne me vois pas,
mais si tu m'instrumentalises,
si tu me bafoues et m'oublies,
je m'opposerai à ta puissance.

Car je suis éternel,
éternel,
pour être damné,
dit l'esprit en moi.

Cependant, il dévia de cette voie dès 1923 lorsqu'il ne suivit pas l'appel tentant vers New York mais accepta une chaire de littérature américaine à l'université de Miskatonic. Une telle décision de la part d'un scientifique talentueux au tout début de sa carrière est difficile à expliquer. Flourney Holmes et Ned Cullin, deux autres scientifiques passionnés de littérature à l'université de Miskatonic et membres de ce cercle de discussion désormais dissous initié par Godfrey, supposent que la raison fut la proximité de l'incroyable collection de livres un peu suspects et ancestraux que Miskatonic abritait, ainsi que l'atmosphère presque mystique et mythique caractérisant Arkham. Celle-ci était ressentie par ceux qui se sentaient liés au surnaturel. Ils s'étaient rencontrés, avec d'autres, pendant l'une des fréquentes manifestations de l'« Athletic Club » d'Arkham, où ils constatèrent, quelque peu honteux, non seulement leur intérêt commun pour les discussions intellectuelles mais aussi pour les mêmes boissons. Tout cela avait commencé avec un petit recueil de poèmes du très secret Edward Derby, dont les écrits maladifs et morbides semblaient prendre source dans son mariage avec Ase-

Extrait de ***Le Rameau d'Or***, de Sir James Frazer, manuscrit non corrigé, 1888.

La croyance entêtée et indéfectible de la science empirique, selon laquelle ne serait réalité que ce qui peut se prouver par des expériences est semblable à une religion et à un fanatisme des temps nouveaux d'un type bien particulier. Il existe même des figures littéraires, on pense notamment au Frankenstein de Shelly, qui nous montrent l'absurdité d'une croyance absolue en la science et nous prouve par là même la naissance de magiciens d'un nouveau genre. Car ces maîtres de la science sont des magiciens qui veulent tout comme les grands alchimistes avant eux asservir leur univers privé, mais d'une façon fanatique. Il se trouve chez eux, comme chez les magiciens, la singularité intrinsèque de pouvoir transformer les anciennes situations et en créer de nouvelles. Mais qui cela surprend-il, que ces magiciens des temps modernes diabolisent leurs prédécesseurs au mode de pensée divergent et qu'ils les relèguent dans des coins obscurs pendant que l'Église catholique les combat avec le feu et l'épée ?
Trithème nous a livré une citation dans laquelle il déclare :
« ... pourquoi la magie qui jadis était au premier rang des opinions de tous les philosophes et était

nath Waite, une virago insupportable. Ces poèmes surchargés et manquant de rythme n'impressionnèrent personne au sein de ce club de discussion privé. Tous considéraient Derby comme un écrivain très moyen mais qui possédait pour quelque raison une certaine connaissance mythique conférant à son œuvre cet attrait morbide, ce désarroi qui faisait tendre l'oreille de ses auditeurs. Cullin, tout comme Holmes, se souvinrent alors d'un poème de Derby tiré d'*Azathoth et Autres Poèmes*.

Seul Godfrey sembla touché par cet auteur faible et frappé par un destin funeste. Il devint rapidement déconcertant lors des débats en déclarant par exemple que les scientifiques n'étaient rien d'autre que des sorciers modernes se cachant derrière des édifices de pensées théoriques. Il justifiait toujours ses dires par certains passages qu'il déclarait avoir trouvés dans un manuscrit de Sir James Frazer. Gallivan, l'ethnologue, déclara que son édition imprimée du « Rameau d'Or » ne contenait pas de telles déclarations et qu'il considérait le manuscrit comme un faux mais les personnes présentes se consacrèrent un certain temps aux passages présentés.

très respectée par les sages et les prêtres de l'Antiquité fut-elle ensuite suspectée par les Saints Pères depuis la naissance de l'Église catholique, puis rejetée par les théologiens et condamnée par les conciles sacrés... »

Laissons ici la question ouverte et constatons simplement que cela est ainsi et que les ancêtres de l'Église chrétienne étaient eux-mêmes des magiciens. Des historiens antiques comme le Grec Strabo confirment d'après d'anciennes sources égyptiennes que Moïse était à l'origine un grand-prêtre d'Osiris, initié aux sciences secrètes de l'Égypte ancienne, et peut-être même aux connaissances jadis presque perdues de l'Atlantide, des magiciens serpents de Valusie et d'autres royaumes qui avaient vu le jour et disparu depuis longtemps. La question demeure cependant, et elle décidera du développement du monde, de ce qui se produira si les nouveaux magiciens tombent dans leur égocentrisme sur des vestiges et des reliques de sciences ancestrales, proscrites et oubliées depuis longtemps, et s'ils relient ainsi ces anciennes connaissances avec leur soif de recherche et leur manière de voir le monde.

Les affirmations controversées de Frazer auraient alors presque scindé le groupe, qui se mit en tête d'examiner l'histoire de la vallée de la Miskatonic River à la recherche de l'existence de personnalités douteuses et de supposées sorcières. En effet, s'il devait y avoir une proximité ou même des liens entre la science et la magie, s'il devait y avoir des scientifiques utilisant également cet art, une région telle qu'Arkham serait l'endroit idéal pour les y trouver.
Ce que les sceptiques cyniques parmi eux n'attendaient pas les frappa de plein fouet. Le groupe découvrit des centaines de personnes ayant été soupçonnées d'une manière ou d'une autre d'expériences magiques, des localités qui furent bâties ou abandonnées pour eux et des villes presque oubliées comme Dunwich dont les fondateurs à Salem furent jugés lors des chasses aux sorcières. Ils constatèrent également des liens entre l'université de Miskatonic, l'alchimie et la magie antique, et prirent connaissance de noms de scientifiques restés inconnus qui s'étaient adonnés à la magie. Godfrey qui entreprit plusieurs fois le voyage vers Aylesbury pour cette raison se montra fasciné par un certain Ambrose Whateley qui étudia à Arkham à la fin du siècle précédent, y enseigna peut-être, et fut manifestement victime d'un pogrom à Aylesbury. Au cours de ses recherches fastidieuses, il trouva des écrits non publiés qui finirent par faire éclater le cercle de discussion, car nombre d'entre eux, et en particulier les plus croyants parmi les participants, considéraient les écrits de Whateley comme blasphématoires.

Tous ne quittèrent pas le cercle pour laisser Godfrey seul. Des libres penseurs du groupe, parmi lesquels Holmes et Cullin selon leurs témoignages, étaient prêts à se pencher sur la question de savoir pourquoi le texte d'un alchimiste des temps nouveaux pouvait paraître si repoussant. Ils découvrirent rapidement que cela tenait à l'utilisation de certains noms. Des mots tels que Ghatanothoa inspiraient le dégoût et le malaise pour des raisons inexpliquées, comme si certains souvenirs s'éveillaient dans le subconscient hérité du passé et en lien étroit avec l'histoire de l'humanité. Le comportement de Godfrey poussa ses deux derniers amis à prendre leurs distances et celui-ci s'isola de plus en plus. Ils virent à leur grande surprise Godfrey se rapprocher du cercle suspect et mal famé d'Edward Derby et se trouver régulièrement en compagnie de cette virago d'Asenath Waite. La rumeur courait selon laquelle il avait une liaison frivole avec elle. La suspicion fut renforcée lorsqu'ils se retirèrent tous deux pour un rendez-vous privé pendant presque dix jours dans la ville reculée d'Innsmouth. Godfrey en revint étrangement changé et transfiguré.
Entre-temps, ceux qui étaient restés avaient fait part au directeur de la bibliothèque, le Dr Armitage, des trouvailles de Godfrey. En effet, jusqu'ici, il avait cours de rapporter sans faute au bibliothécaire de l'université toute découverte quelque peu étrange et peut-être même déstabilisante et de lui laisser à sa demande le manuscrit en question. Il apparut alors que Godfrey avait transmis ce script de Whateley à Asenath, probablement pour l'une de ces nuits d'amour indescriptible qui faisaient sa renommée.
Celle-ci, comme on pouvait s'y attendre, ne se souvenait plus d'un tel cadeau. La rupture avec ses amis se produisit néanmoins lors de cette rencontre malheureuse pendant laquelle Godfrey leur présenta à nouveau un ancien manuscrit qu'il aurait trouvé dans la bibliothèque d'Innsmouth, malgré son apparence indubitablement antique. Il était écrit en grec et était attribué à un certain Nestar, un prophète autoproclamé du VIe siècle après J.-C.. L'œuvre dont Godfrey présenta un extrait était intitulé *Les Lettres de Nestar*.

Les deux auditeurs à qui Godfrey présenta le passage, en le récitant en partie comme une mélopée, s'effrayèrent de voir à quel point leur ami s'était transformé. Il leur sembla que quelque chose se mouvait sous sa peau, semblable à un serpent qui se contorsionnait entre ses tissus adipeux comme une chose vivante et qui donnait à Godfrey dans la lumière crépusculaire l'apparence d'un faune mythique. Holmes retira naturellement cette assertion même sous l'insistance des questions du Dr Armitage. Il déclara simplement que Godfrey ne paraissait plus humain en insistant sur le fait que cette impression avait été due à la lumière ambiante du moment. Les deux sont cependant d'accord sur le fait qu'il s'arrêta brusquement dans sa liturgie, les regarda avec un air d'incompréhension et s'enfonça dans l'obscurité sans un mot. Par embarras mais aussi poussés par un besoin irrépressible de comprendre ce qui s'était passé, ils étudièrent le manuscrit que Godfrey avait laissé derrière lui.

Les jours suivants, ils se rendirent compte qu'ils devaient se consacrer à d'autres choses. Une comète jusque-là peu observée, car apparemment de peu d'intérêt sur le plan astronomique, dévia de sa trajectoire et entra dans le champ gravitationnel de la Terre, menaçant de

On considère donc ce qui représente l'essence de la personnalité humaine comme une sorte d'énergie naturelle qui ne prend une forme corporelle que pour un certain temps. La durée de vie d'une créature moyenne sur Terre ne correspond même pas à un fragment d'une unité de temps infiniment petite du cosmos. Cette énergie est par conséquent divine, éternelle et indestructible dans une certaine mesure, car elle change de forme à une vitesse incroyable. Vue par un œil universel, elle n'est autre qu'un courant d'énergie étincelant dont la vraie forme ne peut pas être déterminée en raison de la vitesse de sa transformation. Cette énergie ne fait pas seulement naître des créatures de chair, elle sert également de nourriture pour certaines entités vénérées comme des dieux ou des êtres divins par ceux dont la vie est courte. Elle incarne aussi cette substance qui sert de base aux scientifiques du suprasensible, appelés volontiers magiciens par le peuple. Un grand nombre de leurs techniques magiques repose sur l'utilisation de cette énergie car celle-ci présente une structure différente. Reste bien entendu la question de savoir comment il est possible de définir le « bien » et le « mal » de ce point de vue. On pourrait répondre à titre provisoire que d'un côté cette énergie est perpétuée et complétée et qu'elle est utilisée à mauvais escient et détruite de l'autre. On ne pense qu'aux habitants monstrueux de la ville engloutie de R'lyeh, à Cthulhu, au démon polynésien de l'eau, Zhar, qui n'est pas sous l'eau mais enterré dans les ruines d'une ancienne ville du plateau de Tsang, ou même à Ghatanothoa qui a survécu dans une caverne volcanique à la disparition de Mu bien qu'il fût celui qui contribua à son destin. Ils vivent tous encore aujourd'hui et surmonteront les temps à venir même si leur corps se trouve dans un sommeil proche de la mort. Cet état n'est rendu possible que parce qu'ils se nourrissent comme des parasites de l'énergie universelle. Les rituels sacrificiels macabres et sanglants de leurs adeptes ne servent qu'à fournir cette énergie à leurs dieux effroyables, toujours plus affamés et exigeants. Cette alimentation n'est garantie que lorsque les petites étincelles présentes dans les corps humains et animaux, voire dans certaines pierres, ne peuvent pas retrouver le courant universel. La douleur, la colère, le chagrin et la frayeur en sont des obstacles, et leur mise en œuvre est le but ultime de ces sadiques assoiffés de sang. Les petites particules doivent rester plus longtemps sous cette forme car elles sont plus faciles à dévorer.

Lorsqu'un peuple cannibale pense qu'il peut obtenir les qualités de l'opposant vaincu en consommant son cerveau, son foie ou d'autres organes, il n'est pas totalement dans le faux s'il pratique ses rituels pour relier un peu plus longtemps l'énergie à la matière. Sur les îles de Polynésie, là où les familles claniques sont encore considérées comme une source d'alimentation, on raconte que certains traits de caractère prédominants d'un adversaire consommé auraient refait brusquement surface. Imaginons à présent qu'il serait dans nos coutumes de consommer la chair des personnes dont on voudrait obtenir les qualités. Cela ne conférerait-il pas aux personnes une sorte d'immortalité ? Et si un initié des sciences secrètes avait trouvé une possibilité de conserver sa propre conscience tout en se faisant dévorer par ses adeptes pour se diviser ainsi dans leurs corps…

39

Dans mon observation précédente, je me consacrai à la ville qui n'est pas de pierre. Je montrai que là où Dieu tout puissant ne peut plus aller se trouve le foyer du courant noir, celui du chaos complet. Mais même si le chaos peut être sans esprit, ce qui dans le cas contraire pourrait ne pas être le chaos mais l'ordre de Dieu, il n'est pas sans âme. Alors qu'une créature créée par Dieu possède une âme dans la poitrine, bien que la femme ne soit nourrie et renforcée que par l'âme de l'homme, l'âme d'un être créé depuis le chaos est polymorphe. Il est donc un séducteur sombre et patibulaire qui tente même les moins versatiles de notre communauté chrétienne. Parmi les dieux païens de nos ancêtres se trouvait un dieu du nom de Djehuti, plus craint qu'aimé, car ses serviteurs pensaient qu'il était impossible de le surpasser dans sa ruse et sa science. C'était le protecteur des écrivains et des savants. Cependant, celui qui lui faisait confiance sombrait dans l'obscurité et se voyait livré à un destin funeste, s'insinuant dans son âme la nuit depuis les eaux du grand fleuve et ne laissant rien d'autre que la confusion, le trouble et la dévastation. Il est cependant des choses qu'il aime dans sa ville morte, car ce n'est que lorsque les âmes des humains seront brisées que ses enfants pourront s'éveiller et qu'il pourra reconquérir la Terre. Les temps ont bien sûr changé et il n'est pas simple pour ses serviteurs polymorphes d'atteindre à nouveau les âmes humaines. Les croyants se détournent des rondes orgiaques et frivoles des ancêtres païens et s'adonnent à la discipline de rites pieux. Cependant, là où les mots des chrétiens ne sont pas entendus, de jeunes femmes et hommes se livrent encore aujourd'hui à des danses orgiaques dans un brouillard de fumée et de plaisirs sauvages de la chair. Ils jouent avec la mort car leurs prêtres impies enfreignent les lois pour appeler le messager qui se repaît des âmes des danseurs.

Extrait de ***Les Lettres de Nestar***, de Nestar, traduit du grec ancien, VIe siècle après J.-C..

s'écraser dans la forêt de Dunwich, près d'Arkham. La zone n'étant habitée que par quelques excentriques aussi sauvages qu'étranges, les autorités de la ville ne réagirent que tardivement. La chute imminente constitua un événement qui attira l'attention des habitants d'Arkham. Avec l'impact de cet astre, un nuage acide s'éleva, accompagné certes de bancs de nuages sombres et menaçants mais qui n'engendrèrent aucun dommage majeur. À peine cet événement était-il oublié que l'on constata la disparition de Godfrey. Il n'avait pas été aperçu depuis des jours et avait manifestement négligé ses devoirs universitaires. Il s'était excusé auprès de sa hiérarchie en prétextant une partie de chasse qui avait dû le conduire précisément dans la zone devenue à présent un marais acide noirci entouré de souches calcinées au beau milieu d'une région rurale. Dans une cabane de chas-

seur à proximité de cette étendue déserte et inhospitalière, on découvrit non seulement des effets personnels de Godfrey, mais également des notes éparses et presque illisibles qui confirmèrent que le malheureux avait dû se trouver ici à l'instant fatidique. Étonnamment, un manuscrit à peine endommagé que Godfrey avait dû se procurer d'une source inconnue fut trouvé. Son auteur était un certain Theophilus Wenn et il s'adressait à ses fidèles élèves :

Il y avait là-bas également un second livre qui fascina les investigateurs embarrassés et qui avait été laissé mani-

Extrait de Les Lettres de Nestar, de Nestar, traduit du grec ancien, VIe siècle après J.-C..

Il est courageux de méditer sur les raisons qui ont poussé ce premier grand empereur de Rome à faire brûler lors de cette année impie, les écritures d'érudits d'Alexandrie, et on peut se demander si cela ne fut que pur hasard ou le fruit de machinations. Les dégâts sont cependant énormes pour les philosophes sérieux et pour nous qui évoluons sur les chemins du christianisme. Il y a toujours les naïfs, les fous et ceux qui s'enferrent dans leurs idées ; néanmoins, dans les épîtres, il a été montré avec insistance à quel point il aurait été nécessaire, justement en ces temps versatiles, d'étudier avec diligence les millénaires de ce royaume dont nous sommes les descendants. Car les choses qui ne peuvent être que les produits de l'Enfer ne sont pas oubliées une fois que les prières se sont tues et n'ont pas non plus disparu avec leurs temples dans les feux purificateurs. Elles, qui vivent le cours des temps d'une manière infiniment lente sont présentes dans le ressac de l'eau et le souffle du vent. Bien qu'enterrées, elles sont là, quelque part dans les souvenirs, même si les langues de leurs esclaves sont tombées en poussière et restent à jamais muettes. Leurs silhouettes sont réelles et immuables, même si leurs traces se sont perdues au cours des temps et que le chemin sinueux des millénaires a modifié leurs noms dans les histoires qui sont transmises à la postérité. Elles ne sont malgré tout que les ombres du seul dieu dont la désignation est le chaos et qui existait bien avant que notre Seigneur crée la Terre. Il était les eaux sombres au-dessus desquelles l'esprit de Dieu passa et qu'il façonna. Même si Dieu fit la lumière, il ne disparut pas, celui-là même dont le nom en trois syllabes est une malédiction et qui ne se manifeste par conséquent qu'en Thoth. Il se retira avec ses enfants démoniaques et attend le commencement d'une nouvelle ère dans une ville morte secrète.

Ce que tu vas apprendre ici n'est pas le fruit de bêtises superstitieuses ou de rituels qui auraient été compris de travers. Tu vas être renvoyé ici aux racines de ton être et tu apprendras quelques éléments concernant l'inanité de tous les efforts des actes humains. Mais tout a un prix. Si tu te donnes de ton plein gré aux vrais dieux et les sers dans l'obscurité, tu seras élevé par ceux qui se déplacent dans le vide extérieur, et tu expérimenteras toutes sortes de choses dont aucun alchimiste humain n'a jamais entendu parler, à moins d'avoir lu les livres provenant d'Arabie.

Laisse-toi tout d'abord te conter celui qui est là, à déterminer les destinées de notre univers, et qui ne s'appelle ni Dieu, ni Sauveur, ni même Satan. Car tous ces noms ne concernent pas l'Unique, celui qui marmonne dans les ténèbres et le vide sans pensée, celui dont l'âme et la lumière se détachèrent de lui pour suivre leurs propres voies. On le nomme AZATHOTH, le prince le plus puissant et somptueux que tu puisses imaginer. Autour de lui dansent des dizaines de dieux mineurs : il règne sur eux tandis que ceux-ci tentent de l'apaiser au son de sifflets et de flûtes pour que l'univers ne soit pas ébranlé. Comme lui, le Maître de Tout, ils trébuchent car la lumière sombre est le centre de leur âme depuis qu'il s'est mis en route depuis les sphères extérieures et qu'il parcourt les ères des mondes comme prophète et messager des dieux aveugles et sans âme. Pour l'éternité, c'est une entité possédant mille âmes et mille silhouettes. Il peut être noir comme la nuit, en cuir et vibrant dans les airs, ou sur trois pattes et orné de tentacules. Il apparaît parfois sans visage, parfois sous la forme d'un homme venant d'un temps très éloigné sur Terre, que ce soit dans le passé ou le futur. Car ce sont les ères dans lesquelles l'Unique veille, et ses serviteurs dominent le monde. Il peut te conduire à ta perte ou te propulser au sommet, il peut te montrer ceux qui portent les raisins de ta colère sur le monde comme la manière dont tu peux l'appeler, lui le cœur noir.

Extrait de **True Magick**, de Theophilus Wenn; manuscrit effrité du XVIIe siècle.

festement dans cette hutte par son propriétaire, comme tout le reste, écrit en grande hâte. Ce deuxième ouvrage, écrit par un certain Ludwig Prinn, dont le seul nom fit pâlir le vénérable Armitage, s'avéra être en latin et promettait de dévoiler les secrets d'un ver mythique.

Il est communément supposé que Godfrey a sombré dans la folie en raison de sa participation aux soirées des Derby et de son étude exagérée de livres aussi occultes que funestes et il aurait fui pour imiter l'ancien maître des arts. Cependant, une recherche plus approfondie donna une meilleure explication. En effet, au centre de ce marais acide parsemé de troncs calcinés et explosés, les investigateurs découvrirent, à moitié enfouies dans la boue, deux bottes dans lesquelles se trouvaient encore les pieds de Godfrey, bulbeux et bouffis.

Je vous ai à présent montré en détail l'utilité de connaître le rapport entre celui qui est nommé Azathoth et qui demeure dans le cœur sombre des sphères de l'univers et celui qui sert sous de nombreux masques. Je vous ai relaté la manière dont ses âmes parcourent les temps et les mondes, et attendent dissimulées sous ses 999 formes le moment où les étoiles seront propices et où les anciens dieux reprendront leurs places originelles. Je vous ai présenté les us et coutumes que vous devriez acquérir pour devenir les serviteurs du prince noir au cœur du monde. Je vous ai raconté la peine, le tourment et les poursuites auxquels vous serez confrontés. Il est à présent temps de vous parler de la récompense qui sera la vôtre et de vous apprendre comment avec les connaissances acquises par celui aux 999 visages, vous soumettrez à votre volonté le monde des ignorants. Cependant, je laisse à votre considération le choix entre le monde des humains et celui des Grands Anciens, que vous devrez faire avec votre cœur et votre sang humains. Ce sera comme si vous signiez un pacte à l'encre rouge et ce pacte sera plus puissant que l'omerta que je vous ai imposée lorsque je vous ai pris comme élèves. Car à partir de maintenant, vous vous éloignez de la joie et de la pitié, de l'amour et de la haine humaine. Vous deviendrez de vrais alchimistes, de vrais observateurs de la nature humaine et pas tout à fait humaine. Vous deviendrez de vrais scientifiques, tout comme les anciens magiciens de la Grand Race de Yith dont la ville en ruine repose sous les sables brûlants d'un monde depuis longtemps oublié, jusqu'à ce que les éternels parmi ceux qui sont à la recherche de connaissances reviennent bien après la fin de toute vie humaine. Mais sous les villes enterrées sous la glace et dans lesquelles demeurent les Choses Très Anciennes, vous pourrez servir le prince noir et apprendre d'elles, les créatrices de la vie, la manière dont la chair et l'esprit sont soumis à votre volonté et comment il vous est possible de les façonner. Pendant longtemps j'ai vécu parmi elles, un ami patient de l'âme à multiples facettes, et j'ai appris un grand nombre de choses utiles auxquelles je vous ai initiés. J'ai également appris la vraie structure des sphères célestes, j'ai pu voyager entre les mondes et vivre parmi des peuples étrangers, dans des temps éloignés, sous des soleils qui se séparaient en des dizaines de couleurs ou dans des mondes possédant deux, trois, voire quatre soleils. Cependant, je ne disposais de ce droit qu'en ma qualité de serviteur reconnaissant et plein de vénération envers mon maître.

Extrait de De Vermis Mysteriis, de Ludwig Prinn, Cologne 1542, ancienne imprimerie.



Annexes

Nouveaux sortilèges et listes de livres, artéfacts et sortilèges.

Nouveaux sortilèges

Entamer la chasse (Appeler/Congédier Iod)

Appelle Iod en haut d'une colline ou au sommet d'une montagne. Auparavant, un cercle de protection particulier avec un pentagramme doit être dessiné. En cas d'échec ou d'oubli, le péril de l'utilisateur est certain. Lui-même et toutes les personnes présentes qui connaissent le sortilège perdent 10 points de Santé Mentale. Comme pour les autres sortilèges *Appeler/Congédier*, un groupe peut se former pour l'incantation, le lanceur de sort formant cependant le point focal. Tous les membres du groupe qui connaissent le sortilège peuvent investir autant de Points de Magie qu'ils le souhaitent alors que les autres n'en dépensent qu'un chacun pour y contribuer. La somme des Points de Magie investis donne la probabilité de réussite en pourcent du sortilège. Pour chaque Point de Magie, le groupe doit chanter pendant une minute les formules d'incantations nécessaires. Celui qui ne se trouve pas dans le cercle de protection à l'arrivée d'Iod ou le quitte en la présence du Grand Ancien est aussitôt attaqué.

Commander les Marées

Celui qui active ce sortilège peut dominer la mer sur un rayon pouvant aller jusqu'à 30 km. Ainsi, comme Moïse le fit selon la Bible, il peut la séparer, lui ordonner de se retirer complètement ou de submerger une certaine région. Cette dernière requête nécessite le soutient d'un vent puissant qui ne peut pas être créé sur le champ mais uniquement au fur et à mesure. Un raz-de-marée dévastateur demande par conséquent un rituel qui dure entre trois et quatre jours au total. Le sorcier est bien sûr épargné par la catastrophe s'il le veut.

Le sortilège ne peut être lancé qu'en possession du *Cristal des Abyssaux* (décrit dans ce volume). Puisque le cristal aide le sorcier, celui-ci n'a même pas besoin de dépenser beaucoup de Points de Magie : pour un Point de Magie, l'eau peut être contrôlée dans un rayon d'un kilomètre. Si l'endroit est sur la terre ferme, par exemple à 15 kilomètres de la mer qui doit être ensorcelée, il faudrait dépenser 15 Points de Magie pour assécher l'endroit, mais puisque le cristal en prend 4/5e en charge, le sorcier n'utilise que trois Points de Magie. Cependant, le sortilège coûte 1D4+1 points de SAN, voire 1D6+2 lorsqu'un raz-de-marée est généré. *Commander les Marées* ne fonctionne que

pour l'eau salée, si tant est qu'elle puisse se mouvoir librement. Dans des galeries submergées par exemple, ce sortilège ne pourrait pas être utilisé. Il en va de même pour les lacs.

Invoquer/Contrôler le Démon

Ce sortilège est une variante à *Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs.* Pour chaque tranche de 10 % de probabilité de réussite de l'invocation, seuls deux Points de Magie sont à dépenser; cependant, les conditions à réunir pour son utilisation sont une nuit de pleine lune et la présence dans un cromlech. Le serviteur exigera dans tous les cas le sang d'une victime vivante, animale ou humaine. (La description du sortilège ne mentionne pas si la victime peut mourir de peur lors de sa rencontre avec le serviteur (sans CON 5). Si aucune victime n'est à portée de main, le serviteur s'attaquera sans pitié à celui qui l'a invoqué.)

Invoquer un Habitant des Sables

Ce sortilège ne peut être utilisé que dans l'hémisphère nord, les mois où le soleil se trouve dans le tropique du cancer (de fin juin à fin septembre). L'invocation peut être tentée dans n'importe quel lieu, si la température dépasse 30°C. Aucun objet particulier n'est nécessaire. Les indications concernant ce sortilège se trouvent dans le *Manuel du Gardien.*

Déchaîner l'Obscurité qui guette (Appeler/Congédier Cyaegha)

Ce sortilège ne peut être effectué qu'à proximité du village allemand de Freihausen, sur la Montagne Noire (désignée comme « Colline de l'Obscurité » par d'autres sources) ou dans ses environs, et ce par une nuit de pleine lune. Tout comme pour les autres sortilèges *Appeler/Congédier*, un groupe peut se former pour celui-ci mais le lanceur de sort doit être le point focal et il perd 1D10 points de Santé Mentale. Lui, comme tous ceux qui connaissent le sortilège peuvent investir autant de Points de Magie qu'ils le souhaitent alors que les autres n'en dépensent qu'un chacun pour y contribuer. La somme des Points de Magie investis donne la probabilité de réussite en pour-cent du sortilège. Pour chaque Point de Magie, le groupe doit chanter pendant une minute les formules d'incantations nécessaires. L'exécution de ce sortilège est perturbée par cinq statues magiques, les dénommées *Vaeyen*, dissimulées quelque par sur la Colline de l'Obscurité. Chaque *Vaeyen* qui se trouve encore sur la colline lors de l'utilisation du sortilège réduit sa probabilité de réussite de 20 pourcent.

Créer un Portail vers Kadath

Semblable à tout sortilège de *Portail*, il nécessite néanmoins 5 POU car Kadath se trouve en marge des Contrées du Rêve.

Créer le Signe de Barzai

Emblème de pierre, de fer ou de tissu rendant chaque humain avec POU 21 ou moins incapable de bouger en cas de contact. La victime est cependant toujours capable de réfléchir, de respirer et de percevoir les choses avec ses sens, mais il ne peut pas se déplacer, parler ou incanter. Chaque Signe de Barzai coûte à son utilisateur 2 POU et 1D4 points de Santé Mentale. L'effet du sortilège dure jusqu'à la destruction du signe.

Danse du Feu

Envoie une boule de feu de la taille d'un petit ballon depuis un feu déjà allumé sur une cible déterminée. L'utilisation du sortilège coûte 3 points de Santé Mentale, et en fonction de la portée, entre 1 et 6 Points de Magie: la boule de feu peut couvrir une quinzaine de mètres par Point de Magie investi. De plus, le rituel du sortilège dure une minute par Point de Magie dépensé. Ce sortilège est souvent utilisé par les cultistes de Cthugha pour incendier les forêts ou les villes. Il ne peut pas être dirigé contre des cibles en mouvement.

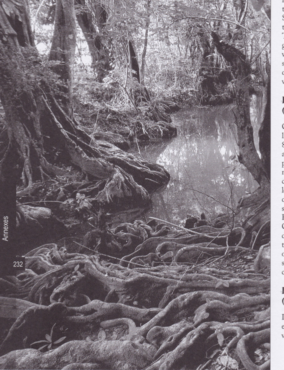
Trouver/Congédier le Gardien de la Connaissance

Le premier de ces deux sortilèges ressemble beaucoup à un sortilège commun de *Contacter une Divinité.* Lors du sommeil suivant de l'utilisateur, celui-ci rencontre dans ses rêves (mais pas dans les Contrées du Rêve) le Gardien de la Connaissance (ce qui lui coûte 1 POU). Le gardien transmet toutes les connaissances que le lanceur de sort demande mais il ne le laisse pas retourner dans son corps et le retient pour l'éternité dans ses rêves. Puisque le gardien est un être tout à fait singulier, ses caractéristiques de jeu et ses pouvoirs sont laissés à l'appréciation du Gardien.
Le deuxième sortilège requiert également 1 POU et permet à l'utilisateur de retourner dans son corps une fois qu'il a appris ce qu'il voulait. Il n'est connu de personne et n'est décrit nulle part. (La version des Tessons d'Eltdown est incomplète et ne se révèle d'aucune utilité.)

Le Breuvage de Phan

C'est une drogue hypnotique permettant d'influencer le comportement et les opinions de la victime. Pour fabriquer ce

breuvage, divers ingrédients que l'on obtient difficilement ou uniquement par des moyens illégaux sont nécessaires, comme par exemple l'extrait d'opium et la bile d'ours. Plusieurs jets réussis en *Occultisme* sont requis pour s'assurer que toutes les instructions sont scrupuleusement suivies. Le résultat final est un sirop épais qui embobeline le cerveau et désoriente. S'il est mélangé à la nourriture de la victime, celle-ci ne possède plus de volonté propre dans les (20 POU) jours qui suivent. Elle est alors ouverte à toute suggestion subliminale de la personne qui lui a fait ingérer la drogue et sera rapidement du même avis qu'elle. Au bout de deux à trois semaines, un supplément de drogue n'est plus nécessaire : les modifications mentales et caractérielles de la victime sont terminées. La victime ne perd cependant jamais sa propre personnalité et ne présentera jamais de changements allant au-delà des souhaits du préparateur du breuvage. L'effet de cette drogue peut être annulé dans certaines conditions par une thérapie de longue haleine mais la mort du manipulateur est la fin la plus sûre de ses conséquences.



Détecter les Dangers

Ce sortilège coûte à l'utilisateur 1D6 points de SAN voire la vie dans certaines conditions car il faut pour cela avaler un breuvage toxique. Le lanceur de sort avale la boisson et l'effet du sortilège est d'autant plus efficace que la boisson est toxique. Le lanceur de sort détermine lui-même la VIR de son breuvage ou avec 3D6. Il mesure ensuite sa CON contre la VIR sur la Table de Résistance. S'il perd, il meurt consécutivement aux crampes et vomissements induits. S'il réussit, le sortilège fonctionne. Chaque point de VIR du breuvage donne une précision de 5 % au sortilège pour déterminer la présence d'un danger. L'utilisateur ne peut néanmoins pas élucider la nature du danger. Il est ainsi possible qu'un cultiste soit sur ses talons mais que le danger ne soit qu'une faillite de la bourse. L'effet du sortilège dure une heure et le lanceur de sort doit dépenser 5 Points de Magie.

La Peste Verte

Nécessite 15 Points de Magie, 1D10 points de SAN et dix minutes pendant lesquelles la victime doit se trouver continuellement dans le champ de vision du lanceur de sort. Le sortilège est automatiquement réussi contre les Serviteurs de Glaaki mais d'autres cibles obtiennent la possibilité d'effectuer un jet sur la Table de Résistance avec leurs Points de Magie contre ceux du sortilège. En cas d'échec, la victime perd chaque round 1 CON lorsqu'il se trouve exposé à la lumière du soleil et dès que sa CON atteint 0 il fond en une masse verte fumante (1/1D8 SAN).

Entraîner les Enfants de la Nuit (Invoquer/Contrôler Nagaae)

Ce sortilège doit être effectué la nuit dans l'obscurité la plus totale et un animal de TAI 8 minimum doit être sacrifié. Comme pour les autres sortilèges *Invoquer/Contrôler*, l'utilisateur perd également 1D3 points de SAN et augmente pour chaque Point de Magie investi la chance de réussite du sortilège de 10 %. Dans les régions isolées et craintes par les humains, dans lesquelles il pourrait y avoir Nagaae, ce sortilège est très susceptible de réussir.
Hormis autour de la Montagne Noire de Cyaegha (désignée également sous le nom de « Colline de l'Obscurité »), Nagaae se trouve surtout dans les marais, les jungles ou les marigots. Les victimes humaines sont également permises et augmentent la chance de réussite du sortilège de 20 %.

Entendre la Voix des Flammes (Contacter Vorvadoss)

Le lanceur de sort perd 1D6 points de SAN et 1 POU. Ensuite (après modification des valeurs), la probabilité de réussite du sorti-

lège est une *réussite spéciale*. De plus, le point focal de ce sortilège est un feu de TAI 10 minimum, ce qui correspond à peu près à la taille d'un humain. Lorsque le sortilège est lancé, le feu doit continuer de brûler. S'il s'éteint avant l'apparition de Vorvadoss, le sortilège échoue. En cas de réussite, Vorvadoss apparaît dans les flammes avec un visage presque humain.

Contacter les Maîtres

Nécessite 8 Points de Magie. Ce sortilège permet de prendre contact avec un ou plusieurs augustes maîtres qui observent le destin du monde depuis la ville de Shamballah, qui se trouverait aux confins des montagnes tibétaines.

Contacter Byatis

Ce sortilège ne fonctionne que dans la vallée de la Severn. Une vision de Byatis apparaît et le lanceur de sort doit éviter le regard hypnotique du dieu à chaque utilisation avec un test de *Volonté*.

Contacter Ghroth

Le lanceur de sort doit tout d'abord s'assurer avec ses compétences en *Astronomie* que Ghroth est contacté au bon moment. Le sortilège entraîne un lien direct entre l'esprit de l'extraterrestre de la taille d'une planète et l'utilisateur qui perd 4/1D50 points de SAN. La prise de contact avec Ghroth n'offre pas grand avantage, car l'utilisateur est si petit et insignifiant que Ghroth ne s'occupera pas de lui. Vous trouverez de plus amples informations concernant Ghroth dans le *Malleus Monstrorum*.

Contacter M'nagalah

Ce sortilège ne peut être utilisé que dans les marais. L'utilisateur n'a que peu d'intérêt à faire apparaître M'nagalah, et le Grand Ancien pourrait de plus tenter de s'en saisir.

Contacter Yog-Sothoth

Ce sortilège peut être utilisé partout et à tout moment. Il entraîne une apparition de Yog-Sothoth qui ouvre l'esprit du lanceur de sort aux possibilités sans limites de l'univers (perte de Santé Mentale 5/1D100).

Cercle de Protection

Le nombre de Points de Magie nécessaires pour ce sortilège dépend de la puissance que l'on souhaite lui conférer. Néanmoins, chaque point investi entraîne une heure de préparation. Le lanceur de sort doit dessiner sur le sol un diagramme à la craie, correspondant à une créature bien déterminée. Lors d'une tentative d'entrée dans le cercle, une créature invoquée doit le combattre avec ses propres Points de Magie sur la Table de Résistance ; sinon, elle n'est pas en mesure de le franchir ni de l'effacer. Le sortilège s'arrête dès que le cercle est violé par l'entrée ou la sortie d'une créature non invoquée et au plus tard lors du lever ou coucher suivant du soleil.

Hymne de Nyhargo

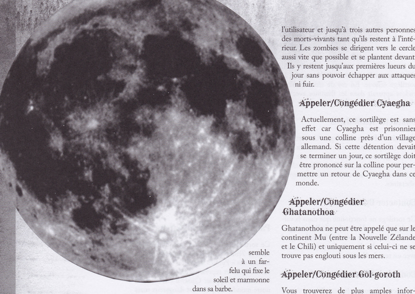
Chaque utilisation réussie de ce sortilège détruit un zombie. Son emploi requiert 5 Points de Magie et 1D4 points de SAN. Après un court récitatif, il faut briser la nuque d'un oiseau vivant. Le zombie contre lequel le sortilège est dirigé s'effondre sur place et se putréfie rapidement. Important : le lanceur de sort doit pouvoir voir le zombi concerné.

Pactiser avec Quachil Uttaus

Ce sortilège très rare n'est mentionné que dans le *Testament de Carnamago*. La simple lecture des « Paroles interdites » de ce texte est mortelle et représente la seule possibilité connue d'appeler Quachil Uttaus dans notre monde. Ce pacte est dangereux mais puissant car il protège de la mort sous toutes ses formes. En échange, l'utilisateur perd 1D50 Points de Magie, 3 POU et 3 CON et il est marqué à jamais par la déformation de sa colonne vertébrale. À la conclusion du pacte, le bénéficiaire arrête de vieillir de façon naturelle et ne peut être tué ni par la violence physique ni par les forces magiques pour la plupart. Si le sortilège est prononcé en présence d'une personne ayant déjà fait un pacte avec Quachil Uttaus, le Piétineur de Poussière apparaît et s'empare de cette personne ; seul un petit tas de cendres reste de lui. En cas de prise de contact avec Quachil Uttaus au moyen des paroles interdites sans la présence de quelqu'un ayant déjà conclu un pacte, il s'empare de la personne qui a prononcé ces mots si elle n'est pas encore signataire du pacte.

L'Appel du Chasseur (Contacter Iod)

Le lanceur de sort peut communiquer avec Iod pour 1D6 points de SAN et 1 POU. Il doit pour cela regarder dans une lumière crue et réciter les paroles rythmées de l'incantation. N'importe quelle source de lumière peut être utilisée, tant qu'elle est particulièrement aveuglante. Pour éviter les conséquences d'une cécité permanente, il faut réussir un jet de Volonté avec un bonus de 10 %. Une réussite spéciale de Volonté est requise pour déterminer l'exécution correcte du sortilège. Si cela est le cas, le lanceur de sort entend quelque temps plus tard la voix de Iod dans son esprit et extérieurement, il res-



semble à un farfelu qui fixe le soleil et marmonne dans sa barbe.

Appeler Bugg-Shash

Il n'existe pas de sortilège permettant de congédier Bugg-Shash. Une forte lumière peut offrir une protection temporaire mais Bugg-Shash ne retourne dans sa dimension d'origine que lorsqu'il a trouvé une victime.

Appeler l'Obscurité Silencieuse (Appeler/Congédier Zu-Che-Quon)

Ce sortilège *Appeler/Congédier* est un peu différent des autres. Pour le lancer, trois carillons enchantés (connus sous le nom de Carillons de l'horreur) doivent être frappés dans le bon ordre. Dans ce cas, Zu-Che-Quon apparaîtra quelles que soient les circonstances. La personne qui fait retentir les carillons perd trois Points de Magie et 1D4 points de SAN et n'a plus rien d'autre à faire; elle n'a même pas besoin d'être consciente de l'existence de Zu-Che-Quon. Lorsque le son des carillons se perd au loin, Zu-Che-Quon disparaît à nouveau dans l'obscurité.

Appeler les Revenants

Tous les zombies dans un rayon d'un kilomètre et demi sont appelés par le lanceur du sortilège qui perd 2 Points de Magie et 1D3 points de SAN. Il doit de plus dessiner sur le sol un cercle de sel après le coucher du soleil, se placer en son centre et prononcer l'incantation. Le cercle est assez grand pour protéger l'utilisateur et jusqu'à trois autres personnes des morts-vivants tant qu'ils restent à l'intérieur. Les zombies se dirigent vers le cercle aussi vite que possible et se plantent devant. Ils y restent jusqu'aux premières lueurs du jour sans pouvoir échapper aux attaques ni fuir.

Appeler/Congédier Cyaegha

Actuellement, ce sortilège est sans effet car Cyaegha est prisonnier sous une colline près d'un village allemand. Si cette détention devait se terminer un jour, ce sortilège doit être prononcé sur la colline pour permettre un retour de Cyaegha dans ce monde.

Appeler/Congédier Ghatanothoa

Ghatanothoa ne peut être appelé que sur le continent Mu (entre la Nouvelle Zélande et le Chili) et uniquement si celui-ci ne se trouve pas englouti sous les mers.

Appeler/Congédier Gol-goroth

Vous trouverez de plus amples informations concernant Gol-goroth dans le *Malleus Monstrorum*. Dans tous les cas, il peut être appelé sur la Pierre Noire, qui se trouve dans les montagnes, près du petit village hongrois de Stregoicavar. L'existence d'autres localités adaptées à ce sortilège est laissée à la discrétion du Gardien.

Appeler/Congédier le Gardien de la Lentille de la Lune

Il ne peut être appelé que la nuit et doit se trouver en permanence dans la lueur de la pleine lune ou dans la lumière lunaire, intensifiée en conséquence par la Lentille de la Lune par exemple.

Appeler/Congédier Rlim Shaikorth

Vous trouverez de plus amples informations concernant Rlim Shaikorth dans le *Malleus Monstrorum*. Il ne peut être appelé qu'au niveau des pôles nord et sud.

Appeler/Congédier Yibb-Tstll

L'aspect *Appeler* de ce sortilège ne peut être effectué qu'à minuit, et ce le premier jour de l'année (ce qui dépend bien sûr des systèmes calendaires utilisés). De façon traditionnelle, ce sortilège est utilisé par un groupe de treize personnes. Si moins de sept personnes composant le groupe connaissent le sortilège et que la *Barrière de Naach-Tith* est en place, Yibb-Tstll est

libre et peut attaquer à loisir toutes les personnes présentes.

Renvoyer les Leudes de Cthulhu

Ce sortilège permet de renvoyer l'engeance étoilée de Cthulhu à la personne concernée. Il nécessite 1D6 points de SAN et un nombre variable de Points de Magie. Un jet de résistance est effectué avec les Points de Magie investis contre le nombre total de Points de Magie que la personne a utilisé pour invoquer l'engeance. Si l'utilisateur réussit, l'engeance étoilée retourne aussi vite que possible vers son maître et l'attaque. Le sortilège n'a aucun effet sur l'engeance non liée.

Parler avec l'Obscurité qui guette (Contacter Cyaegha)

Pour ce sortilège, une pièce doit être agencée de façon particulière. Tout le mobilier doit être enlevé, les murs doivent être enduits de suie ou peints en noir et toutes les fenêtres et portes doivent être bien étanches, de sorte qu'aucune lumière ne puisse entrer. Le lanceur de sort se place au centre et entonne la formule. Il perd alors 1D6 points de SAN et 1 POU (ce qui réduit en particulier sa *Chance*). La probabilité de réussite de ce sortilège correspond à une *réussite spéciale* sur la nouvelle valeur de *Chance*. Il reste ensuite assis sans bouger et scrute pendant plusieurs heures l'obscurité. Si de la lumière pénètre à n'importe quel moment dans la pièce ou si le lanceur de sort s'en va, le sortilège est interrompu et le contact ne peut plus être établi. Après une durée à définir, une représentation de l'œil vert de Cyaegha se forme, flottant dans la pièce, ce qui fait perdre 0/1D3 points de SAN supplémentaires si cette vision est expérimentée pour la première fois.

Découvrir l'Invisible

Le lanceur de sort lance deux fois un dé de pourcentage. Le premier détermine l'efficacité du sortilège (par exemple, si le résultat du dé est de 59, l'efficacité est de 59 %), ce qui signifie qu'elle peut être différente à chaque utilisation. Le deuxième jet définit si l'utilisateur réussit à reconnaître quelque chose d'invisible. Le deuxième jet ne doit pas être supérieur au premier, sinon le sortilège ne fonctionne pas. Pour notre exemple, le résultat du deuxième dé ne doit pas être supérieur à 59.
Le sortilège peut ainsi être très efficace mais malfaisant car la personne concernée découvre à partir de là toutes les créatures invisibles, telles que des fées, des esprits ou n'importe quoi d'autre qui passe par la tête du Gardien.
Le lanceur de sort perd 5 Points de Magie et 1D6 points de SAN par utilisation. La formule agit environ 5 minutes sur un rayon de 100 m, sans se déplacer avec l'utilisateur.

Pétrification

Sert à la fabrication d'un mélange alchimique à partir de cinq produits chimiques différents. Il requiert trois jets réussis en *Chimie*, un nombre variable de Points de Magie et trois jours passés au laboratoire. À la fin de la procédure, l'alchimiste obtient un liquide incolore et malodorant. Celui qui le boit doit effectuer un test de résistance avec ses Points de Magie contre les Points de Magie du liquide. En cas d'échec, les tissus de la victime se sclérosent à une vitesse extraordinaire dans les 1D4 minutes suivantes et elle se transforme en statue vivante. En cas de réussite du jet de résistance, il ne se passe rien.

Enchanter une Torche

Une torche magique est ainsi créée, permettant lors de l'utilisation du sortilège *Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu* d'invoquer plusieurs vampires. Le lanceur de sort doit préparer une torche constituée uniquement de fer et portant le symbole de Cthugha, une représentation stylisée d'une boule de feu. Il doit ensuite prier Cthugha à haute voix pendant six heures d'affilée et perd alors 6 Points de Magie et 1D6 points de SAN. La torche enchantée ne nécessite étrangement aucun combustible ; son extrémité de fer continue de brûler sans fin. Elle ne peut être éteinte qu'en lui en donnant l'ordre au nom de Cthugha. Pour obtenir les résultats du sortilège *Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu*, la torche doit être allumée. En cas de réussite du sortilège, l'utilisateur peut invoquer d'autres vampires de feu pour 1D3 points de SAN et 3 Points de Magie chacun.

Enchanter les Carillons de l'Horreur

Trois carillons magiques sont fabriqués permettant d'invoquer le Grand Ancien Zu-Che-Quon. Les carillons doivent être en bronze et recouverts à l'intérieur de signes runiques mystiques. Les rites doivent être effectués lorsque les carillons sont coulés ; des cloches déjà existantes ne peuvent donc pas être enchantées. La taille des carillons peut varier mais ils doivent être de TAI 7 au minimum. Pour terminer le sortilège, l'utilisateur doit transmettre à chaque carillon 2 POU et 1D6 points de SAN de sa propre force vitale ; il perd donc en tout 6 POU et 3D6 points de SAN. Une fois que les carillons sont fabriqués, n'importe qui peut à tout moment invoquer Zu-Che-Quon.

Aperçu de tous les livres

Les titres en italique dans l'index indiquent une version ultérieure de l'œuvre originale

Les œuvres significatives du Mythe

Autres oeuvres du Mythe

Traités occultes et divers

Magie und Zauberei in der alten Welt	Kurt Aram	allemand	1927	162
The Magus	Francis Barret	anglais	1801	163
Malleus Maleficarum	Heinrich Kramer	latin	1486	163
Man and his Superstitions	Carveath Read	anglais	1920, 1925	163
Die Medicin der Naturvölker	Dr Max Bartels	allemand	1893	164
Der Mensch vormals und heute	Richard Oberländer	allemand	1878	164
Le Musée des Sorcières	Grillot de Girvy	français	1929	165
Mysteries and Secrets of Magic	C. J. S. Thompson	anglais	1927	165
The Mysteries of Britain	Lewis Spence	anglais	années 1920, 1938	165
Mystik und Magie in Zahlen	Erich Bischoff	allemand	1920	165
Myths and Legends	Lewis Spence	anglais	1916	166
Myths and Legends of Japan	F. Hadland Davis	anglais	1912	166
Die narkotischen Genussmittel	Ernst Freiherr von Bibra	allemand	1855	166
Nestorchronik	Nestor	allemand	1910	166
News from the Invisible World	T. Charley	anglais	1896	167
Nouvelles Recherches sur les Chams	Aymonier Cahaton	français	1901	167
Occult Japan	Percival Lowell	anglais	1895	167
Les Révélations de Jean	Bible	multiples	env. 95 ap. J.-C.	167
Pert Em Hru (livre des morts)	inconnu	multiples	inconnu	167
Principles of Nature	Andrew Jackson Davis	anglais	1847	168
Les Prophéties de Nostradamus	Nostradamus	multiples	depuis 1555	168
Rituale Romanum	Maximilian van Eynatten	latin	1614, 1952	168
The Secret Doctrine	Helena Blavatsky	anglais	1888	168
Secret Societies of all Ages	Charles William Heckethorn	anglais etc.	1900	169
Sepher Ha-Zohar (livre de la splendeur)	Moses de Leon	araméen etc.	1208	169
Livres sibyllins	inconnu	latin	inconnu	169
Les tablettes de Smaragdine	Hermes Trismegistos	phénicien etc.	env. 200 ap. J.-C.	169
Talisman Turc	Dr Ferdinand Maack	allemand	1926	170
Le Vaudou Haïtien	Alfred Metraux	français	1958	170
The Witch-Cult in Western Europe	Dr Margaret Murray	anglais	1921	170
The Wonders of the Invisible World	Cotton Mather	anglais	1692	171

Autres livres du Mythe connus (non décrits dans ce volume)

Titre	Auteur	Langue	Année
Habitants des profondeurs	Gaston La Fé	français	inconnu
Black God of Madness	Amadaeus Carson	anglais	années 1930
Book of Hidden Things	inconnu	anglais*	inconnu
Book of Karnak	inconnu	anglais*	600 av. J.-C.
Brick Cylinders of Kadatheron	inconnu	anglais*	inconnu
Livre de Skelos	inconnu	aclo	ancestral
Chronicles of Thrang	inconnu	anglais*	inconnu
Inspirations cthoniennes	Thanang Phram	laotien	inconnu
Daemonolatreia	Remigius	anglais	1595
Éthique d'Ygor	inconnu	latin	inconnu
Fischbuch	Konrad von Gerner	allemand	1598
Fourth Book of D'harsis	D'harsis	anglais	inconnu
Geheime Mysterien Asiens	Gottfried Mulder	allemand	1847
Geph Transcriptions	inconnu	anglais	inconnu
Ghorl Nigral	Zakuba	naacal	ancestral
Green Book	inconnu	anglais	inconnu
L'Histoire des Planètes	Longnez	français	1840 ?
Hydrophinnae	Gantley	latin	inconnu
Ilarnek Papyri	inconnu	anglais	inconnu
In Pressured Places	Hartrack	anglais	inconnu
Invocations to Dagon	Asaph Waite	anglais	inconnu
Johansen Narrative	Gustaf Johansen	anglais	inconnu
La Vie d'Ivon	Cyron	français	inconnu
Legends of Liqualia	Oswald	anglais	inconnu
Magic and the Black Arts	Kane	anglais	inconnu
Magyar Folklore	Dornly	anglais	1880 ?
Mum-Rath Papyri	Ibn Schoddathua	latin	inconnu
Naacal Key	Churchward	anglais	inconnu
Nekrolatrie	Ivor Gorstadt	allemand	1702
Night-Gaunt	Edgar Gordon	anglais	inconnu
Notes on Nessie	McGilchrist	anglais	1900
Observ. on several Parts of Africa	Sir Wade Jermyn	anglais	1765
The Occult Foundation	J.C. Wassermann	anglais	env. 1980
Occultus	Heiriarchus	latin	150 ap. J.-C. ?
Of Evil Sorceries d. i. New England	inconnu	anglais	env. 1600
Othuum Omnicia	inconnu	latin	inconnu
Pergaments de Pnom	Pnom	hyperboréen	ancestral
Rituals of the Tablets of Nhing	außerirdisch	anglais*	inconnu
Rituals of the Tablets of Nhing	*Niggoum-Zhog*	*anglais**	*inconnu*
Saducismus Triumphatus	Joseph Glanvill	anglais	1681
Saracenic Rituals	Cergyman X	anglais	XIXème
Sutra Noir	U Pao	birman	env. 700 ap. J.-C.
Livre Noir du crâne	J'cak Igguratian	grec ancien	inconnu
The Secret Watcher	Halpin Chalmers	anglais	inconnu
Trone-Tables	inconnu	anglais*	inconnu
Die Überreste verschollener Reiche	Otto Dostmann	allemand	1809
Unterseeische Kulte	Graf Gauberg	allemand	XVIIème
Watchers on the Other Side	Nayland Colum	anglais	env. 1940

** Traduction d'un ouvrage plus ancien, version non originale*

Aperçu des artéfacts

Raretés arcaniques

Artéfacts étranges